

+DVD
Ausgabe 165 » 7/2007
CyberMedia € 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
MANIAC
MAN!AC
LUST AM SPIELEN
Mario Strikers und Mario Party 8
» Im Test: Wii-exklusive Fußball- & Party-Action
Forza Motorsport 2
» 85% für den "Gran Turismo"-Konkurrenten
HALO 3
20 MINUTEN SPECIAL AUF DVD
Profi-Check: Grafik, Waffen, Multiplayer
» Plus: Halo-Historie
42 Spielevideos
119 Minuten Laufzeit
DVD
DT-Control geprüft: Nicht jugendbeeinträchtigend
Test
Colin McRae DiRT
ALONE IN THE DARK PS3/360
MEDAL OF HONOR AIRBORNE PS3/360
OVERLORD Fantasy-Action
4 196653 304995 07

DIE WILDEN WARIOS SIND LOS



DVD-INHALT

42 Spiele als Video, 119 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



Devil May Cry 4

Next-Gen-Höllenbrut: Capcoms legendärer Dämonenjäger bittet erneut an die reich gedeckte Schlachtplatte.

Tomb Raider: Anniversary

Zurück zu den Wurzeln: Lara Croft betritt bekannte Gefilde in aufgefrischtem Grafikgewand.



Command & Conquer 3

Konsolen-Generäle an die Front: Die Strategie-Hoffnung für die Xbox 360 auf dem DVD-Prüfstand.

Titelthema
Historie (Halo, Halo 2)
Weitere Auftritte des Master Chief
Halo 3

Trailer
Alone in the Dark
Anno 1701
Call of Duty 4
God of War: Chains of Olympus
Harry Potter and the Order of the Phoenix
John Woo presents Stranglehold
Medal of Honor Airborne
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
Silent Hill Origins

Preview
Devil May Cry 4
Overlord
Tenchu Z
Vampire Rain

Test
Colin McRae DiRT
Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Crush
Earth Defence Force 2017
Forza Motorsport 2
Spider-Man 3
The History Channel: Great Battles of Rome
Tomb Raider: Anniversary

Test Import
Super Paper Mario

Test Short Cuts
Free Running
SBK-07 Superbike World Championship
Splinter Cell Double Agent (PS3)
Wartech Senko No Ronde

Online
PS3-Downloadspiele
Neu bei Xbox Live Arcade (360)
Neu bei Virtual Console (Wii)

Extended
Hall of Shame – Master System

anyMAN!AC
Wildgrubers Daddelbox 4

Credits / Outtakes

Ab 18 Inhalte: 18
Halo 3 (erweitert)
Manhunt 2 (Trailer)
Clive Barker's Jericho (Trailer)
TimeShift (Trailer)
Ninja Gaiden Sigma (Preview)
Obscure II (Preview)
The Darkness (Preview)
Vampire Rain (erweitert)

DVD-INHALT » 07/2007

Titelthema
Historie (Halo, Halo 2)
Weitere Auftritte des Master Chief
Halo 3

Trailer
Alone in the Dark
Anno 1701
Call of Duty 4
God of War: Chains of Olympus
Harry Potter and the Order of the Phoenix
John Woo presents Stranglehold
Medal of Honor Airborne
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
Silent Hill Origins

Preview
Devil May Cry 4
Overlord
Tenchu Z
Vampire Rain

Test
Colin McRae DiRT
Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Crush
Earth Defence Force 2017
Forza Motorsport 2
Spider-Man 3
The History Channel: Great Battles of Rome
Tomb Raider: Anniversary

Test Import
Super Paper Mario

Test Short Cuts
Free Running
SBK-07 Superbike World Championship
Splinter Cell Double Agent (PS3)
Wartech Senko No Ronde

Online
PS3-Downloadspiele
Neu bei Xbox Live Arcade (360)
Neu bei Virtual Console (Wii)

Extended
Hall of Shame – Master System

» anyMAN!AC
Wildgrubers Daddelbox 4

» Credits / Outtakes


» Devil May Cry 4


» Tomb Raider: Anniversary


» Command & Conquer 3

» Ab 18 Inhalte:
Halo 3 (erweitert)
Manhunt 2 (Trailer)
Clive Barker's Jericho (Trailer)
TimeShift (Trailer)
Ninja Gaiden Sigma (Preview)
Obscure II (Preview)
The Darkness (Preview)
Vampire Rain (erweitert)

MAN!AC 07/2007 » Forza Motorsport 2 vs. Colin McRae DiRT
» Halo 3 » Tomb Raider: Anniversary
» Devil May Cry 4 » Command & Conquer 3
» Earth Defence Force 2017 u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » WII » PSP » DS

MAN!AC » DVD

Forza Motorsport 2 vs. Colin McRae DiRT

Treffen zweier Rennspielgiganten

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden



TESTOBJEKTE

Vorbei die Zeiten, als ein Programmierer im Alleingang Games entwickelte. Heutige Videospiele sind komplex, logistische Ungetüme, die einem schon mal über den Kopf wachsen. Der Anspruch, dem Kunden ein fehlerfreies Produkt zu überlassen, beschert vielen Herstellern Albträume – schließlich zocken wir nicht mehr in fünf Bildschirme großen Pixel-Welten, sondern oftmals in mehrere virtuelle Quadratkilometer messenden Spiellandschaften. Diese bis in den letzten Winkel auszutesten, verschlingt enorm viel Zeit und Personal. Besonders knifflig wird die Angelegenheit bei MMO-Titeln (Multi Massive Online), wo tausende Gamer in Online-Kämpfen um Frags, Rüstungen und Ländereien ringen. Hier alle Möglichkeiten durchzuspielen und Fehler aufzudecken, scheint unmöglich.

Im Konsolensektor ist ein Spiel unangefochten an der MMO-Spitze: "Halo 2". Zweieinhalb Jahre nach der Veröffentlichung finden an guten Tagen immer noch etwa 500.000 Multiplayer-Partien statt (seit Erscheinen insgesamt über 700 Millionen!) – ein beispielloser Erfolg. Der Nachfolger für Xbox 360 soll daran anknüpfen und die weltumspannende Mehrspieler-Sause noch packender und fairer machen. Denn "Halo 2" ist alles andere als perfekt und hat sich zum beliebten Tummelplatz für Cheater entwickelt.

Um Probleme schon vor der Veröffentlichung zu erkennen und bis zum Release im September auszumerzen, organisierte Entwickler Bungie einen so genannten Beta-Test. Ausgewählte Personen bekamen Zugang zu drei Multiplayer-Karten und durften sich nach Lust und Laune in den 3D-Arealen austoben – selbstverständlich unter permanenter Beobachtung der Programmierer und ihrer Screening-Tools. Für Bungie heißt das Daten aus dem Live-Betrieb erhalten, bevor "Halo 3" überhaupt in den Läden steht – perfekt, um Korrekturen in der Spielbalance vorzunehmen und potenzielle Cheater-Löcher zu stopfen. Der Kunde erhält ein nicht so fehlerbehaftetes Produkt vom Start weg.

Wir waren natürlich beim weltweiten Beta-Test dabei und fanden unsere Online-Fights so packend, dass wir "Halo 3" zum Titelthema kürten. Ab Seite 8 gibt's die ausführliche Story zu lesen. Wir hoffen, dass Ihr unsere Erlebnisse genauso spannend findet wie wir!

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Halo 3 (360)
2. Colin McRae DiRT (360)
3. Crush (PSP)

Hört zurzeit: Ozzy Osbourne – Black Rain; Biffy Clyro – Puzzle
Sieht zurzeit: Zodiac (Kino)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres: Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Picross DS (DS)
2. Tomb Raider: Anniversary (PS2)
3. Forza Motorsport 2 (360)

Hört zurzeit: Eurovision Song Contest 2007
Sieht zurzeit: Criminal Minds – Season 1 (DVD)



Janina Wintermayr
Redakteurin

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Halo 3 (360)
2. Halo 2 (Xbox)
3. Tomb Raider: Anniversary (PS2)

Hört zurzeit: Halo 1+2 Soundtrack
Sieht zurzeit: Shooting Dogs (Kino)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres: Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Colin McRae DiRT (360)
2. Forza Motorsport 2 (360)
3. Metal Gear Solid 2 (PS2)

Hört zurzeit: Marilyn Manson – Eat Me, Drink Me
Sieht zurzeit: alle "Star Wars"-Episoden (DVD)



Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. The Darkness (360)
2. KoF Maximum Impact 2 (PS2)
3. Crush (PSP) vs. Picross (DS)

Hört zurzeit: Caliban – The Awakening
Sieht zurzeit: Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt (Kino)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres: Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Zelda: Twilight Princess (GC)
2. Tomb Raider: Annivers. (PS2)
3. Mario Strikers (Wii)

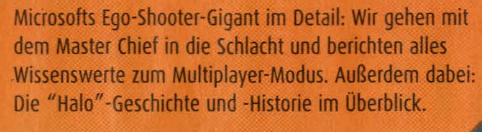
Hört zurzeit: Public Enemy – Revolverlution
Sieht zurzeit: Public Enemy – Revolverlution Tour 2003 (DVD)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Spider-Man 3 (viele Systeme)
2. BioShock (360)
3. Terminator (Master System)

Hört zurzeit: Sopor Aeternus – Les Fleurs du Mal
Liest zurzeit: Otfried Preußler – Krabat



TITELTHEMA

8-15 Halo 3
Microsofts Ego-Shooter-Gigant im Detail: Wir gehen mit dem Master Chief in die Schlacht und berichten alles Wissenswerte zum Multiplayer-Modus. Außerdem dabei: Die "Halo"-Geschichte und -Historie im Überblick.



AKTUELL

16-22 Games, Business, Zubehör & Hardware

Army of Two	PS3 / 360
Beautiful Katamari	PS3 / 360
Call of Duty 4: Modern Warfare	PS3 / 360
Club, The	PS3 / 360
EA Playground	Wii / DS
Eye of Judgement	PS3
Fracture	PS3 / 360
Ghost Squad	Wii
Guitar Hero: Rocks the 80s	PS2
Jam Sessions	DS
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations	DS
Pursuit Force: Extreme Justice	PS2 / PSP
Rayman Raving Rabbids	Wii / DS
Sim City DS	DS
Soul Calibur Legends	Wii
Tenchu Z	360
Tom Clancy's EndWar	PS3 / 360
Transformers – The Game	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Vampire Rain	360

PREVIEW

28	**Darkness, The**	PS3 / 360
30	**Devil May Cry 4**	PS3 / 360
26	**Obscure II**	PS2 / Wii
27	**Splinter Cell Conviction**	360
32	**Stuntman: Ignition**	PS2 / PS3 / 360
24	**Uncharted: Drake's Fortune**	PS3
33	**Square Enix Party 2007:** Das kommt vom RPG-Giganten	

INTERAKTIV

78 Leserbriefe

80 Spiele-Tipps

Anno 1701	DS
Death jr. II: Roots of Evil	PSP
Elder Scrolls IV, The: Oblivion	PS3 / 360
Final Fantasy III	DS
Marvel Ultimate Alliance	PS3
Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzuhona...	PS2
Spider-Man 3	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Splinter Cell Double Agent	PS3
Tiger Woods PGA Tour 07	Wii

82 Know-how
Media Center X für PS3 und Wii

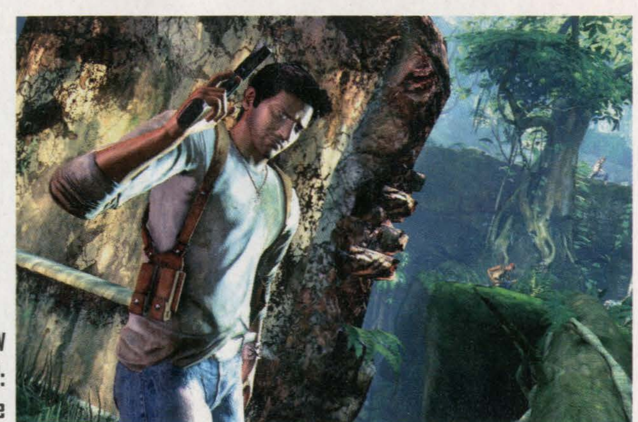
83 Gewinnspiele



30 » PREVIEW
Devil May Cry 4

28 » PREVIEW
The Darkness

24 » PREVIEW
Uncharted: Drake's Fortune



SPIELE-TEST

57 Anno 1701 DS
53 Bionicle Heroes Wii
61 Buzz Junior: Robo Jam PS2
50 Colin McRae DiRT 360
46 Command & Conquer 3: Tiberium Wars 360
42 Crush PSP
61 Custom Robo Arena DS
57 Dead 'n' Furious DS
43 Diner Dash PSP / DS
53 Driver 76 PSP
56 Earth Defence Force 2017 360
60 Final Fantasy Fables: Chocobo Tales DS
40 Forza Motorsport 2 360
49 Free Running PS2
53 Heatseeker PSP
61 History Channel, The: Great Battles of Rome PS2 / PSP
58 King of Fighters IX PS2
58 King of Fighters Maximum Impact 2 PS2
55 Mario Party 8 Wii
44 Mario Strikers Charged Football Wii
54 Overlord 360
57 Pangya: Golf with Style Wii
39 Picross DS DS
48 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt PS2 / 360 / Wii / PSP / DS
59 SBK-07: Superbike World Championship PS2 / PSP
60 Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. ... PS2
52 Spider-Man 3 PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS
61 Splinter Cell Double Agent PS3
36 Tomb Raider: Anniversary PS2
53 Tetris Evolution 360
59 Wario: Master of Disguise DS
57 Wartech: Senko no Ronde 360

ONLINE

Preview
67 Calling All Cars PS3
67 Super Stardust HD PS3
Test Download-Spiel
68 Catan 360
69 Donkey Kong Country 2 Wii
68 Eets: Chowdown 360
69 Lylat Wars Wii
68 Pinball FX 360
69 Virtua Fighter 2 Wii
Test Zusatz-Inhalt
66 Ghost Recon Advanced Warfighter 2 360
66 Rainbow Six Vegas 360

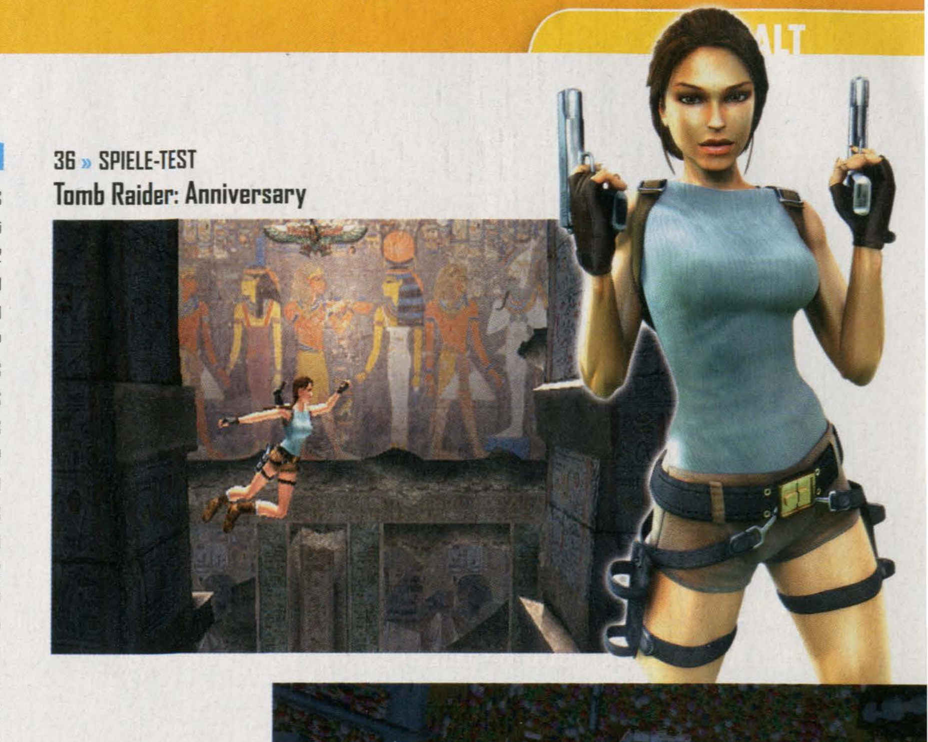
IMPORT

71 Pokémon Diamond & Pearl DS
72 Valhalla Knights PSP
72 Bust-a-Move Bash! Wii
74 Mobile Musikanten: Musikspiele für Handhelds PSP / DS / GBA

RUBRIKEN

5 Editorial
76 Abonnement
84 Nachbestellungen
98 Vorschau
98 Inserenten

36 » SPIELE-TEST
Tomb Raider: Anniversary



44 » SPIELE-TEST
Mario Strikers Charged Football

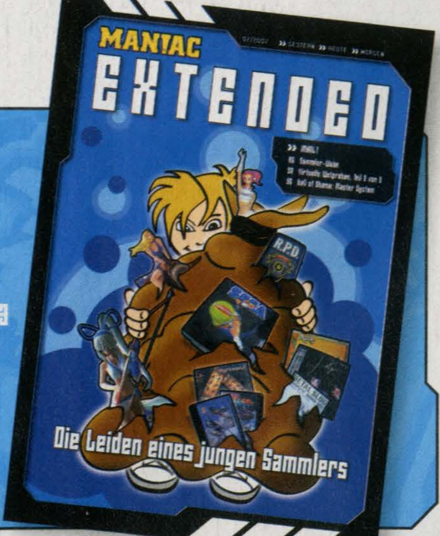




40 » SPIELE-TEST
Forza Motorsport 2

EXTENDED

86 Sammler-Wahn
92 Virtuelle Wutproben, Teil 2 von 3
96 Hall of Shame: Master System



Halo 3

Schluss mit den Spekulationen: Wie gut spielt sich die kommende Shooter-Referenz? Ist die Grafik genial? Welche neuen Waffen und Fahrzeuge gibt es? Wir haben "Halo 3" gezockt, Ihr bekommt die Antworten auf alle Fragen!

Ich will da drauf! Ich will endlich auf dieses verdammte Fahrzeug drauf! Ich drücke – nein, hämmere auf den X-Knopf, doch "Halo 3" lässt mich einfach nicht auf das Gefährt. Ist ja nur ein brandneues Fahrzeug, interessiert mich doch nicht die Bohne, wie sich das steuert... Mist, Sarkasmus bringt mich hier auch nicht weiter. Doch wie heißt es so schön: Wer liest, hat mehr vom Leben. Ein kleiner Schriftzug – danke, HDTV! – rät mir, die R-Taste zum Einsteigen (statt dem X-Knopf wie in den Vorgängern) zu betätigen. Und prompt steige ich auf den nagelneuen 'Mongoose'-Flitzer – ein Quad-ähnliches Vehikel, das dank rasanter Beschleunigung und engem Wendekreis nur so über die Pampa brettert, dass es eine wahre Freude ist. Bis mich ein Gegner seelenruhig ins Visier nimmt und kurz darauf mit einem rot glühenden Laserstrahl vom Sattel fegt. Dahinter steckt der ebenfalls neue 'Spartan Laser' – ich hatte zwar gesehen, dass mich ein Feind anvisiert, doch auf dem 'Mongoose' sind mir buchstäblich die Hände gebunden. Das nächste Mal also besser einen Teamkameraden aufsteigen lassen – der hält mir dann unliebsame Schurken vom Hals. Das Handling des spritzigen Gefährts gefällt mir, schön wendig und flott. Geradezu ideal, um einen kurzen Fußmarsch zu überbrücken oder einen unvorsichtigen Spartan über den Haufen





360 Keine Chance gegen doppelte Feuerkraft: Ballert Ihr mit zwei Waffen gleichzeitig auf den Gegner (in der rechten Hand seht Ihr den neuen Spiker) und visiert dann auch noch dessen Rübe an, ist sein digitales Dasein schon bald beendet.

zu fahren. Das macht man nicht? Doch! Macht man schon, schließlich lassen mir die menschlichen Gegner der "Halo 3"-Betafassung keine Sekunde Zeit, durch die Levels zu schlendern und die Umgebungsgrafik unter die Lupe zu nehmen. Wenn ich mich dann doch mal ganz klein mache und den feindlichen Schusssalven entgehe, fallen mir hübsche, plastische Texturen, auf Hochglanz polierte Charakter- und Fahrzeugmodelle und ansehnliche Außenareale auf. Geht dann noch eine Plasmagranate hoch, kommen auch die schicken Lichteffekte und gelungenen Explosionen gut zur Geltung. Ja, sieht ganz hübsch aus.

"Waaas? Nur 'ganz hübsch'?" fragt Ihr mich nun zu Recht. Sollte "Halo 3" nicht in grafischer Hinsicht umwerfend, bombastisch und sensationell zugleich sein? Doch, sollte es und wird es auch noch, wenn man den Entwicklern glauben schenken darf. Die derzeitige Multiplayer-Version muss ich aber noch mit dem Prädikat 'recht nett' versehen.



360 Spritztour: Im normalen Death Match ist das 'Mongoose'-Gefährt keine gute Wahl, im Team-Modus schon – ein Kamerad kann hinten Platz nehmen.



360 Wir haben einen stationären Raketenwerfer aus den Angeln gehoben und machen Jagd auf die Gegner. Leider ist dieser Bursche schon ziemlich nah, was bestenfalls das Ableben beider Parteien zur Folge hat.



360 Liebe zum Detail: In vollem Betrieb beginnen die Alienwaffen zu glühen.

360 Das Trampolin der Zukunft: Via 'GravLift' geht's in luftige Höhen.



360 Wie im Mutterleib: Die nagelneue Schildblase hält feindliche Bleikugeln ab. Anstatt zu feuern, solltet Ihr zum Nahkampf übergehen – Kolbenschlag!

Andere Xbox-360-Referenztitel zeigen, was auf HD-Glotzen möglich ist – manch matschige Textur, grobschlächtig modellierte Gebäude und nur 'gute' Wassereffekte haben dort nichts verloren. Was mich aber so richtig beeindruckt, ist die perfekte Steuerung.

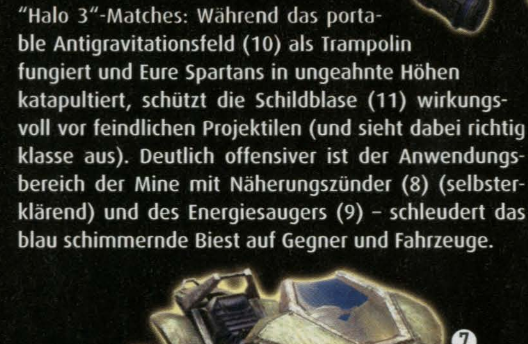
"Hat der noch nie ein 'Halo' gespielt, das steuert sich seit jeher superflüssig?" fragt Ihr mich an dieser Stelle. Doch, hat er, beide natürlich und das ausgiebig. Bungie gelang es jedoch abermals, die Kontrollen zu optimieren – in zweierlei Hinsicht: Erstens ist die Steuerung noch geschmeidiger, noch straffer, noch makelloser – hier beißt sich jeder Konsolen-Konkurrent die Zähne aus. Zum Zweiten wurde das im Vergleich zur Xbox leicht veränderte Button-Layout der Xbox 360 geschickt genutzt: Während Kolbenschlag (B), Waffenwechsel (Y) und Sprung (A) gleich blieben, lade ich nun via Schultertaste nach bzw. wechsle den Granatentyp. Gefeuert wird standesgemäß mit beiden Triggern. Das echte Novum ist aber die Verwendung des X-Knopfes – hiermit setze ich die neuen Ausrüstungsgegenstände ein: Schildblase, Mine, Energiesauger und Antigravitationsfeld – mehr zu diesen kleinen Helfern findet Ihr im Infokasten.

Doch genug der Theorie, ich will zurück aufs Schlachtfeld: Drei Mehrspieler-Areale konnte ich bislang unter dem Granateneinschlag hunderter anderer Online-Spieler ächzen hören. Zum Beispiel das enge Rund der 'Snowbound'-Karte, wo ich noch mit dem 'Ghost' über eisige Pisten düsen darf (Vorsicht vor unliebsamen Anhaltern), wo mir tödliche Selbstschussanlagen ein Verlassen des Deathmatch-Gebiets untersagen. Oder im episch anmutenden 'Valhalla'-Level – hier ragen zwei verfeindete Basen erhaben in den blauen Himmel und

»Meine Feinde fackeln nicht lange und reißen stationäre MGs und Raketenwerfer aus den Angeln.«

DAMIT KÄMPFT IHR

Alles neu macht der Mai bzw. die "Halo 3"-Beta: Während mit dem flinken 'Mongoose' (7) bislang nur ein neues Vehikel mit dabei ist, sieht's in puncto Waffen und Ausrüstung rosig aus. Mit dem verbesserten 'Assault Rifle' (1) als Standardwaffe seid Ihr bei jedem Respawn stets gut ausgerüstet. Absolut tödlich und hervorragend geeignet gegen feindliche Fahrzeuge ist der 'Spartan Laser' (3) – dafür benötigt das Mordwerkzeug ca. zwei Sekunden Aufladezeit. Wuchtig: stationäres MG (4) und Raketenwerfer (2). Besonders fies sind die neuen Witwenmacher der Brute: Mit dem 'Spiker' (5) verschickt Ihr rasiermesserscharfe Grüße an die Widersacher, die 'Spike Grenade' (6) haftet gar an allen Objekten. Die Ausrüstungsgegenstände bringen frischen Wind in die "Halo 3"-Matches: Während das portable Antigravitationsfeld (10) als Trampolin fungiert und Eure Spartans in ungeahnte Höhen katapultiert, schützt die Schildblase (11) wirkungsvoll vor feindlichen Projektilen (und sieht dabei richtig klasse aus). Deutlich offensiver ist der Anwendungsbereich der Mine mit Näherungszünder (8) (selbsterklärend) und des Energiesaugers (9) – schleudert das blau schimmernde Biest auf Gegner und Fahrzeuge.











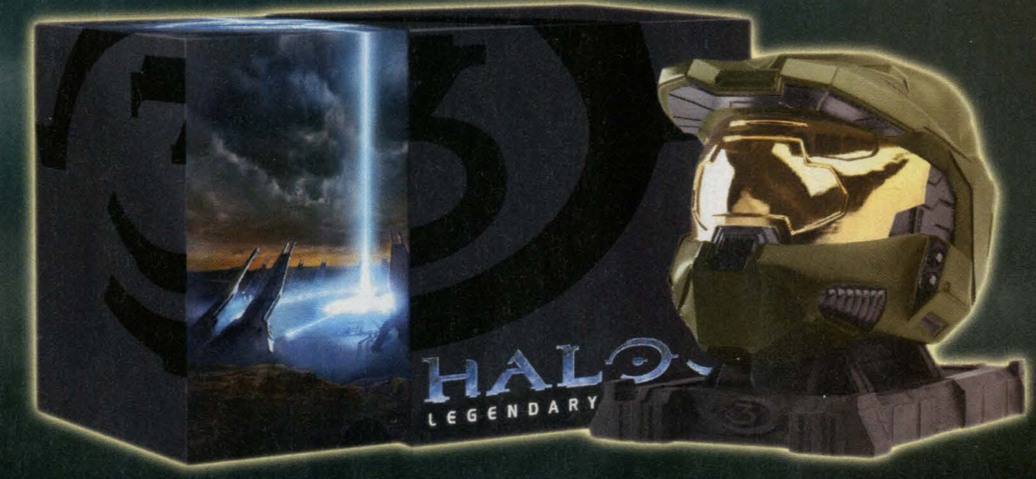


360 Gemeines Gadget: Die Energiesauger-Kugel schröpft die Lebensleiste und zerstört Fahrzeuge.



360 Optisches Schmankerl: Die Effekte sind zurzeit noch das grafische Highlight von "Halo 3".

Beschleunigungsrampen katapultieren mich in hohem Bogen mitten in die Action. Meine Sniper-Leidenschaft wiederum kann ich in 'High Ground' ausleben: Zwischen den Felsen der Meeresbucht lege ich mich auf die Lauer und nehme meine Widersacher aus sicherer Entfernung aufs Korn – natürlich mit dem bewährten Scharfschützengewehr aus den Vorgängern. Leider machen die engen Innenareale am anderen Levelende meinen Vorteil wieder zunichte – die vielen neuen Wummen, die hier verteilt sind, gestalten mir das Überleben äußerst schwer. Meine Feinde – allesamt gelbe, blaue, rote, graue, violette Spartans – fackeln nicht lange und reißen stationäre MGs und Raketenwerfer aus den Angeln. Als ich es ihnen nachmache, habe ich mit verringerter Beweglichkeit und der Third-Person-Perspektive zu kämpfen. Dennoch springe ich im-



Der heilige Gral für "Halo"-Fans: Wem Standard oder Limited Edition nicht genug ist, der ordert für umgerechnet knapp 100 Euro die luxuriöse Legendary Edition von "Halo 3" – unter dem Helm verbergen sich neben dem Spiel zwei Bonus-Scheiben mit Making-of, Behind-the-Scenes-Features und Trailern.



360 Die hat gesessen: "Halo"-Veteranen wissen es bereits, alle anderen sollten es sich hinter die Ohren schreiben: Dem Gegner eine Granate entgegenzuschleudern (ruhig auch mal auf Verdacht um eine Ecke herum), kann nie schaden – häufig ist der Feind dann schon angeschlagen, manchmal erwischt's ihn auch direkt.

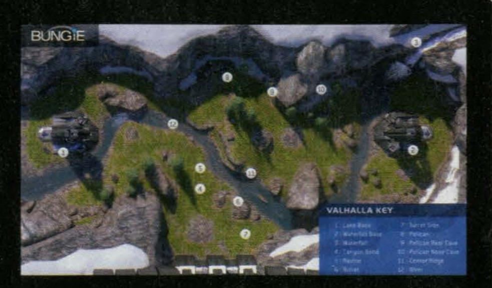
HIER KÄMPFT IHR



Dass 'High Ground' in grauer Vorzeit eine Festung war, ist allzu deutlich sichtbar: Vom Meer her bieten nur wenige Felsen Deckung vor den Schusssalven der Verteidiger. Zwar gibt's einige versteckte Zugänge (Bunker, Pipeline, zerbrochene Wand), das Gros der Action passiert jedoch meist rund um das Haupttor. Angreifer sollten sich entweder geduckt anschleichen (dann sind sie auf der Minikarte nicht zu erkennen) oder das tragbare Antigravitationsfeld nutzen, das am Strand erhältlich ist.



Zwei kleine Basen stellen das Hauptmerkmal der verschneiten 'Snowbound'-Map dar – clevere Spieler nutzen den unterirdischen Verbindungsgang. In diesem Level kommt auch der 'Ghost' zum Einsatz – wer jedoch zu langsam fährt, kann leicht von Gegnern herabgestoßen werden. Vorsicht ist an den Levelgrenzen gefragt – scharfe Kanonen pulverisieren jeden Spartan, der die unsichtbare Grenze überschreitet. In 'Snowbound' gibt's zudem die brandneue Schildblase.



Valhalla ist der mit Abstand größte Spielplatz der "Halo 3"-Beta. Deswegen parken hinter beiden Basen zwei Mongoose-Flitzer. Wer nicht auf Fahrzeuge steht, der feuert sich mit der Personenkanone quer durch das halbe Level. Nahe beim Fluss gibt's den Spartan Laser – eine gefürchtete Waffe. Auch der fiese Energiesauger oder der wuchtige Warthog sind hier verfügbar – beste Voraussetzungen für Teamkämpfe wie Capture-the-Flag.

mer noch ziemlich hoch, viel höher als ein normaler Mensch das könnte. Als das Match zu Ende ist – ich konnte mir einen lauschigen Platz im soliden Mittelfeld sichern – genügt ein Knopfdruck, und ich gründe mit den aktuellen Mitspielern eine Gruppe, die gierig auf die nächste Runde wartet. Der Zufallsgenerator wählt erneut die 'High Ground'-Map, da aber mehr als die Hälfte der Zocker ein Veto einlegt, dürfen wir uns auf einer anderen Karte austoben.

Soll es erneut ein simples Death-Match werden oder vielleicht etwas Team-basiertes wie 'Capture-the-Flag' oder die Gebietseroberung? Bei der Extremvariante von 'King-of-the-Hill' schließlich geht's richtig rund – alle paar Sekunden wechselt das zu verteidigende, farblich markierte Gebiet. Wer nach einigen adrenalingeschwängerten Minuten die meisten Sekunden auf seinem Konto hat, wird zum Sieger erklärt. Praktisch auch, dass ich meist mit ungefähr gleich starken Gegnern zusammengewürfelt werde, ein ausgeklügeltes System sorgt im Hintergrund für faire Partien.

Mein Fazit nach den ganzen Muliplayer-Matches steht fest: Liebes Bungie-Team, macht mich, einen namenlosen Spartan, zum Master Chief! Ich will im Story-Modus von "Halo 3" zu bombastischen Klängen über majestätische Hügel streifen, will erfahren, wie die wendungsreiche Geschichte um die Ringwelt mitsamt ihren fantasievollen Alienrassen ausgeht, will mich mit der Weiterentwicklung der fordernden "Halo 2"-KI messen und weitere neue Schießprügel und Gefährte ausprobieren. Vielleicht dann noch in atemberaubender Grafik, die alles wegbläst – wenn dieser bescheidene Wunsch erlaubt ist? *ms*



360 Darf ich mal? Auf Knopfdruck springt Ihr auf das 'Ghost'-Gefährt eines Gegners und fegt ihn mit einem Schlag herunter.



360 Innenareale sind in den bisherigen Mehrspieler-Maps die Ausnahme: In 'High Ground' aber gibt's einige enge Räumlichkeiten – besonders hier ist eine Granate meist tödlich.

INFOS



System	Xbox 360
Entwickler	Bungie, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	26. September

HALO 3

Das gefällt uns:
» makellose Steuerung – die Referenz auf Konsole
» knackige Waffensounds
» deftige Matches und ausgefeilte Maps für Mehrspieler

Daran muss gearbeitet werden
» die gute, aber unspektakuläre Optik ist noch nicht System-Seller-würdig

"Halo 3" spielt sich großartig: Ein episches Single-Player-Erlebnis naht – online ist's der Multiplayer-Shooter schlechthin.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

DIE HALO-STORY

"Halo" ist mehr als eine stupide Alienhatz. Bücher, Comics und die beiden Videospiele erzählen eine facettenreiche Geschichte um die mysteriöse Ringwelt, den Master Chief und die Allianz – zu viel, um sie auf einer Seite wiederzugeben. Deshalb beschränken wir uns auf einen kurzen Einblick in das "Halo"-Universum, das mit dem kommenden dritten Teil sein fulminantes Finale erfährt.

DIE VORGESCHICHTE

Im 26. Jahrhundert hat sich die Menschheit dank überlichtschneller Slipspace-Technologie weit über die Grenzen des Sonnensystems ausgebreitet und zahlreiche Welten besiedelt. Um die Sicherheit auf den äußeren Kolonien zu gewährleisten und Bürgerkriege zu verhindern, ruft die UNSC (United Nations Space Command) 2517 das SPARTAN-II-Programm ins Leben. 75 sorgfältig ausgewählte Kinder werden im Alter von sechs Jahren entführt, um sie auf der UNSC-kontrollierten Welt Reach zu Supersoldaten auszubilden. Mit 14 Jahren werden die Entführten einer massiven Gen-Behandlung unterzogen, die Muskulatur, Skelett, Sinne und Reflexe verstärkt. Nur 33 Kinder überleben die riskante Operation.

2525 kommt es zum ersten, tödlichen Aufeinandertreffen mit den Aliens, die sich selbst "Die Allianz" nennen. Angeführt von den Propheten startet das Bündnis außerirdischer Rassen im Namen der Götter einen Vernichtungsfeldzug gegen die Menschheit. Die SPARTAN-Soldaten sollen im Kampf gegen die Allianz eingesetzt werden und erhalten ihre MJOLNIR-Rüstung – einen High-Tech-Kampfanzug, der den Träger schützt sowie Kraft und Reaktionszeit erhöht.

Trotz größter Anstrengungen fallen immer mehr Kolonien der Menschen der Allianz zum Opfer, weswegen die Militärführung im Jahre 2552 einen verzweifelten Plan ersinnt: Die SPARTANs sollen ein Allianz-Schiff kapern, damit zur Heimatwelt der Aliens fliegen und die Propheten gefangen nehmen, um Waffenstillstandsverhandlungen zu erzwingen. Dazu erhält Master Chief SPARTAN-117 – John – eine verbesserte Version des MJOLNIR-Anzugs mit regenerativen Energie-Schilden und genügend Speicherkapazität, um die künstliche Intelligenz Cortana aufzunehmen. Noch bevor die Operation startet, wird Reach von einer gewaltigen Allianz-Flotte angegriffen und vernichtet. Einzig dem Kampfkreuzer Pillar of Autumn gelingt mit dem letzten verbliebenen SPARTAN (Master Chief) an Bord die Flucht in den Slipspace. Die von Cortana berechneten Flugkoordinaten führen das Erdenschiff zu der Ringwelt Halo.

HALO

Gestrandet auf Halo beginnt für den Master Chief und die Crew der Pillar of Autumn ein Überlebenskampf – zuerst gegen die Allianz, die den Ring verehren, weil er ihnen den Weg in die Göttlichkeit weisen soll. Dann gegen die parasitäre Lebensform Flood, die aus den Tiefen der uralten Bauwerke strömt und Aliens und Menschen in groteske Wesen verwandelt. Bei seinem Kampf kommt der Master Chief hinter das Geheimnis von Halo: Der Ring wurde vor Äonen von den Blutsvätern gebaut, um die Flood zu bekämpfen. Einmal aktiviert, löscht die Superwaffe alles empfindungsfähige Leben und damit die Nahrung der Flood in der Galaxie aus. Schließlich gelingt es dem Master Chief die Aktivierung von Halo zu stoppen und den Ring mit Hilfe von Cortana zu zerstören.

HALO 2

Zurück auf der Erde bereitet sich die UNSC auf den Angriff der Allianz vor. Der kommt schneller als gedacht, jedoch mit weit weniger Raumschiffen als angenommen. Trotz geringer Flottenstärke infiltrieren Alientruppen die Stadt New Mombassa. Der Master Chief nimmt erneut den Kampf auf und folgt dem Flaggschiff der Allianz mit dem Propheten des Bedauerns an Bord – auch als dieses in den Slipspace springt und zu einer zweiten Halo-Ringwelt flieht. Blind für die wahre Bedeutung von Halo setzt der hohe Rat der Allianz alles daran, den Ring zu aktivieren. Beim Versuch dies zu verhindern, bekommt der Master Chief unerwartete Hilfe: Ein in Ungnade gefallener Elite-Commander der Allianz kennt ebenfalls das Geheimnis von Halo. Während das Alien im beginnenden Bürgerkrieg der Allianz alles daran setzt, die Aktivierung von Halo zu verhindern, kehrt der Master Chief in einem Schiff der Blutsväter zur Erde zurück, um den Kampf endgültig zu beenden.

PROPERTY OF U.N.S.C.

Ego-Shooter-Meilensteine

System-Seller – nur wenige Spiele können von sich behaupten, eine so große Fangemeinde zu mobilisieren, um Konsolenverkäufe signifikant zu beeinflussen. Die Kassenschlager sind nicht nur begehrt und rar, sondern gehören qualitativ auch zum Besten, was die Videospielsparte zu bieten hat – so wie "Grand Theft Auto", "Super Mario" und Bungies First-Person-Blockbuster "Halo" und "Halo 2". *jw*

HALO - KAMPF UM DIE ZUKUNFT

2001 drängt Microsoft auf den Konsolenmarkt. Doch um gegen den übermächtigen Konkurrenten Sony und dessen PlayStation 2 bestehen zu können, braucht es mehr als eine technisch potente Plattform. Das Software-Zugpferd für die neue Konsole hofft der Redmonder Konzern im Mac- und PC-Shooter "Halo" gefunden zu haben und verleibt sich dessen Entwickler Bungie im Frühjahr 2000 ein. Ein Glücksgriff, wie sich herausstellt. Der Starttitel für die Xbox mausert sich zur Killer-Applikation, und das aus mehreren Gründen:

1. Steuerung

Das Totschlagargument der PC-Spieler, Ego-Shooter lassen sich auf Konsolen nicht so gut steuern wie auf dem Computer, straft "Halo" Lügen. Intuitiv manövriert der Spieler durch die Levels und visiert punktgenau die Feinde an. Zur perfekten Shooter-Steuerung trägt auch die geniale Idee bei, gleichzeitig zu ballern und Granaten zu werfen.

2. Technik

Ausladende 3D-Landschaften, schicke Bump-Mapping-Texturen sowie tolle Effekt- und Lichtspiele zeichnen den Xbox-Titel aus und lassen erahnen, welches Potenzial in der klobigen schwarzen Konsole steckt. Doch nicht nur die Weitsicht der Außenlevels entzückt, auch die mit Liebe zum Detail modellierten Charaktere – die Rüstung des Helden mit eingeschlossen – zeigt die Hingabe der Entwickler zu ihrem Spiel. Zudem treiben clever agierende Alien-Gegner selbst Shooter-Profis den Schweiß auf die Stirn.

3. Atmosphäre

Die Atmosphäre des Ego-Spektakels lässt sich mit einem Wort beschreiben: grandios. Ein treibender orchestraler Soundtrack und der phänomenale 5.1-Sound mit ratternden Maschinengewehren, quiekenden Aliens und explodierenden Granaten versetzt Euch direkt auf das futuristische Schlachtfeld der Ringwelt Halo. Audiovisuell ist "Halo" ein Genuss. Doch damit nicht genug, besticht der First-Person-Shooter zusätzlich durch eine intelligente Story und dichte Dramaturgie. Dabei gelingt "Halo" ein besonderes Kunststück: Der Charakter – ein gesichtsloser Soldat, der nur unter seinem Dienstgrad Master Chief bekannt ist – wird zum Xbox-Maskottchen und Inbegriff der Konsolen-Ballerei.

Obwohl "Halo" mit Innovationen geizt und sogar die ein oder andere Designmacke (sich wiederholende Levels, schwammige Fahrzeugsteuerung) vorweist, gehört der Titel zu Recht zu den Meilensteinen der Videospielgeschichte. Bungies First-Person-Spektakel wanderte millionenfach über die Ladentheken und beeinflusste nachhaltig das Genre: Seit "Halo" kommt so gut wie kein Ego-Shooter mehr ohne Fahrzeuge und regenerative Lebensenergie aus.

HALO - KAMPF UM DIE ZUKUNFT
D-Veröffentlichung: 14. März 2002
MAN!AC-Wertung: 88% (Ausgabe 04/02)



Xbox Der Warthog reagiert zwar etwas bockig, doch die ungewöhnliche Steuerungsmethode (Gas geben via Ministick) macht Schule und findet schnell Nachahmer.

Xbox Fantastische Ballereien vor futuristischer Kulisse: Die Außenlevels in "Halo" bestechen mit Weitsicht und malerischem Ausblick.





Xbox Evolution eines Helden: der Master Chief in "Halo" (linkes Bild) und in "Halo 2" (rechtes Bild). Die Rüstung des Protagonisten ist in Teil 2 deutlich detaillierter modelliert.

HALO 2

"Halo" war kommerziell und spielerisch ein voller Erfolg, dementsprechend hoch waren die Erwartungen an die Fortsetzung. Zwei Jahre ließ sich Bungie Zeit, um mit mehr Personal und mehr Geld den besten Ego-Shooter für Konsolen auf die Beine zu stellen. Das ist ihnen mit kleinen Änderungen am Spieldesign voll und ganz gelungen.

1. Steuerung

An der schon fast perfekten Steuerung musste Bungie nur eines verbessern: die schwammigen Fahrzeugkontrollen. Warthog-Buggy, Ghost-Gleiter und Scorpion-Panzer lassen sich in Teil 2 leichter manövrieren.

2. Grafik

Optisch stellt "Halo 2" den Vorgänger in allen Belangen in den Schatten: Detaillierte Texturen, superbe Animationen und atemberaubende Polygonlandschaften verwöhnen das Auge des Spielers.

3. Inhalt

Zu wenig Abwechslung kann man dem zweiten Teil nicht vorwerfen: Die Szenarienvielfalt reicht von dunklen Katakomben, Weltraumstationen und Häuserschluchten bis zu weitläufigen Landschaften. Außerdem hält ein zweiter Spielcharakter (Elite-Alien) Einzug ins "Halo"-Universum und der Master Chief darf mit zwei Waffen gleichzeitig hantieren.

4. Multiplayer

Der Mehrspieler-Modus von "Halo 2" setzt neue Maßstäbe: Ausgefeiltere Deathmatch-Duelle findet Ihr auf keiner anderen Konsole. Endlich dürfen sich Zocker auch ins weltweite Xbox-Live-Netzwerk einklinken. Die Resonanz ist überwältigend: Zweieinhalb Jahre nach Veröffentlichung haben fünf Millionen Xbox-Besitzer "Halo 2" online gespielt und ein Ende ist nicht in Sicht. Noch immer erscheinen neue Karten für das erfolgreichste Spiel auf Xbox Live.

HALO 2
D-Veröffentlichung: 9. November 2004
MAN!AC-Wertung: 91% (Ausgabe 01/05)



Xbox Kein Xbox-Live-fähiges Spiel ist populärer: Dank umfassender Multiplayer-Optionen und exzellenter Steuerung wird "Halo 2" noch heute gespielt.

DER HALO-ENTWICKLER

Bungie

Gründung: 1991, gehört seit 2000 zu den Microsoft Game Studios
Spiele-Portfolio:
Pathway Into Darkness, Marathon, Marathon 2: Durandai, Marathon Infinity, Myth: The Fallen Lords, Myth II: Soulblighter, Myth: The Total Codex, Weekend Warrior, Oni, Halo-Serie



Xbox Teil 2 des SciFi-Shooters wartet mit sinnvollen Neuerungen auf: Als Master Chief und Elite-Alien dürft Ihr gleichzeitig mit zwei Waffen ballern. Außerdem wurde die Steuerung der Vehikel (rechtes Bild: Banshee) verbessert.

AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

The Club

PS3 / 360 » Sega » 4. Quartal

GAMES • Nach den "Project Gotham"-Rasereien widmet sich Bizarre Creations mit "The Club" einem neuen Aufgabengebiet. Der titelgebende Geheimbund rekrutiert weltweit erfahrene Kämpfer und hetzt sie aufeinander – die zynische Sportwette wird für die Teilnehmer zum Überlebenskampf. Bis zu 16 Spieler treten online gegeneinander an und ballern dank eines komplexen Combo-Systems um den High Score. Wie bei "Tony Hawk" erkundet Ihr die acht Areale, um Tricks ohne Pause aneinanderzureihen – schon schnellen Punktezähler und Combo-Anzeige nach oben. Für Extrapunkte sorgen Kopfschüsse, die letzte Patrone im Magazin oder explodierende Fässer. Laut Entwickler soll die Suche nach dem optimalen Weg durch die Levels – und damit zum High Score – für Langzeitmotivation sorgen. Offline warten acht Story-Kampagnen und ein Splitscreen-Modus für vier Spieler auf Euch. Wegen der brutalen Thematik ist eine USK-Freigabe fraglich. Deshalb wird "The Club" bei uns wohl nur für die PS3 erscheinen, schließlich untersagt Microsoft Veröffentlichungen ohne Prüfsiegel.



PS3 Tempo, Tempo: Mit Schnelligkeit und Geschick kassiert Ihr in "The Club" massig Punkte.



360 Die spannende Combo-Grundidee verlangt nach brachialer Action ohne Pause.

Call of Duty 4: Modern Warfare

PS3 / 360 » Activision » 2007

GAMES • Activision veröffentlicht erste Infos zu "Call of Duty 4": Nicht mehr historisch verbriefte Ballereien im Zweiten Weltkrieg, sondern Anti-Terror-Kampf in der Gegenwart steht im vierten Teil der erfolgreichen Shooter-Serie auf dem Spielplan. "Call of Duty 4" tritt damit in Konkurrenz zu Ubisofts "Rainbow Six" und "Ghost Recon Advanced Warfighter". Trotz moderner Thematik hält Entwickler Infintiy Ward an der bewährten Formel aus authentischer Action und kinoreifer Inszenierung fest, wie die ersten bewegten Bilder (Trailer auf DVD) eindrucksvoll zeigen.



Schichtwechsel bei "Call of Duty": Statt Nazis sollt Ihr im vierten Teil Terroristen zur Strecke bringen.

Soul Calibur Legends

Wii » Bandai-Namco » 4. Quartal

GAMES • Die Welt wartet sehnsüchtig auf "Soul Calibur 4". Ist auf den Next-Gen-Maschinen ein ähnlicher Dimensionssprung möglich wie zu Beginn der Dreamcast-Ära? Doch was macht Namco? Statt einen echten vierten Teil der Beat'em-Up-Perle anzukündigen, stellen die Japaner Wii-Besitzern ein exklusives Spin-Off in Aussicht. "Soul Calibur Legends" wird ein Action-Adventure, in dem Ihr mit alten wie neuen Fightern via Remote und Nunchuk auf zahlreiche Haudegen der Serie einprügelt. Klingt verlockend...



Screenshots zum Spiel gibt's noch keine, dafür räumt die fesche Ivy im Artwork schon tüchtig auf.

NEWS-TICKER >> +++ Ego-Grusel: Sega gibt die Entwicklung von "Condemned 2: Bloodshot" für PS3 und Xbox 360 bekannt. Die Fortsetzung des indizierten Ego-Horrorspiels soll mit neuer Kampfmechanik und Online-Multiplayer-Modus Anfang 2008 erschienen. +++ LARA-Awards: Der deutsche Oscar der Videospielbranche wurde dieses Jahr unter anderem an die Spiele "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging", "MotorStorm" sowie "Tomb Raider: Legend" und "Guitar Hero

PlayStation 3 – Sony zahlt drauf!

BUSINESS • Die Analyseexperten der Firma iSuppli haben Ende 2006 einen Vergleich der Produktionskosten von PlayStation 3 und Xbox 360 erstellt (siehe Tabelle). Dass Sonys Next-Gen-Konsole für den japanischen Konzern zurzeit ein Draufzahlgeschäft darstellt, ist kein Geheimnis. Mehr als grobe Beträge waren bislang allerdings nicht in Erfahrung zu bringen. Die uns jetzt vorliegenden Zahlen geben einen genaueren Einblick in die Thematik: So subventioniert Sony jede 60GB-PS3 mit gut 240 US-Dollar (etwa 180 Euro), die beiliegenden Kabel und den Controller nicht mit eingerechnet. Bei weltweit zirka 5,5 Mio. ausgelieferten Konsolen (Stand: Mai) summiert sich das Minus auf umgerechnet knapp eine Milliarde Euro. Die kürzlich bekannt gegebenen Zahlen für das Geschäftsjahr 06/07 bestätigen dies: So wies Sony für seine Spielesparte einen Verlust von 1,4 Mrd. Euro aus. Bei der hier zu Lande nicht erhältlichen 20GB-Variante muss Sony übrigens noch einmal 65 US-Dollar drauflegen – nicht verwunderlich, dass der japanische Konzern die 'kleine PS3' möglichst schnell in Rente schicken will.

Linderung dieser Problematik verspricht die mittlerweile auf Hochtouren laufende Fertigung von blauen Laserdioden. Diese konnten bisher nur in geringerer Stückzahl produziert werden als geplant, was zu Engpässen bei der Blu-ray-Laufwerksherstellung und letztlich zur verspäteten Veröffentlichung der PS3 in Europa führte (MAN!AC berichtete). Durch die Massenproduktion dieser Bauteile sinken die Produktionskosten der Next-Gen-Konsole mittelfristig um etwa 100 US-Dollar (ca. 75 Euro).

Microsoft dagegen hat mit der Xbox 360 Ende letzten Jahres die Rentabilitätsgrenze durchbrochen, eine Preissenkung zum Weihnachtsgeschäft halten wir für wahrscheinlich.



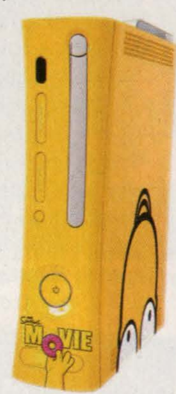
VERGLEICH PRODUKTIONSKOSTEN PS3 – XBOX 360
(in US-Dollar; Stand: Ende 2006; Quelle: iSuppli)

Bauteile	PS3 (60 GB Festplatte, US-Modell)		Xbox 360 (20 GB Festplatte)	
Motherboard inklusive Chips	Grafikchip:	129,00	(Detailinformationen lagen nicht vor)	
	CPU:	89,00		
	I/O Controller:	59,00		
	PS2-Chips: (in Europa-Gerät nicht enthalten)	27,00		
	Hauptspeicher:	48,00		
	Motherboard inklusive Schnittstellen und Kühlung:	170,00		
	Gesamt:	522,00		204,00
Optisches Laufwerk	Blu-ray:	125,00	DVD:	19,45
Festplatte		54,00		43,00
Netzteil		37,50		25,50
Bluetooth / WLAN		19,60		-
Wireless-Modul für Controller		-		4,75
Schnittstellen für digitale Speicherkarten (Compact Flash, SD, Memory Stick)		5,00		-
Gehäuse		33,00		20,50
Fertigung		44,25		6,10
Gesamtkosten		840,35		323,30
Verkaufspreis		599,00		399,00
Differenz		-241,35		75,70

Xbox 360 Simpsons Edition

HARDWARE / GAMES • Mmmhh! Gelb! In dieser simpsonesken Farbe erscheint eine limitierte Edition der Xbox 360 samt passendem Controller. Doch bevor Ihr donuthungrig zu Eurem Händler rennt, solltet Ihr wissen, dass die Kiste nur in den USA in einer geringen Auflage von gerade mal 100 Stück erscheint – und vorrangig nur für Promotion-Zwecke eingesetzt wird. D'oh!

Ach ja, passend zur Konsole bringt EA im Herbst auch ein Spiel mit mir und meiner gelben Sippschaft heraus. Da dürfen wir doch tatsächlich in Springfield Verbrecher jagen – auf PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP und DS.

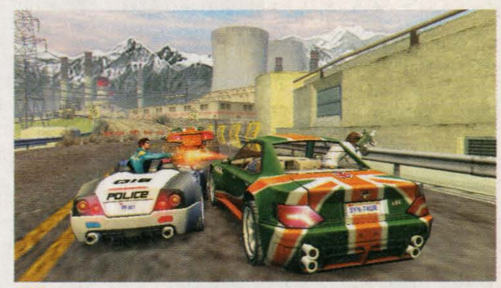




Pursuit Force: Extreme Justice

PS2 / PSP » Sony » September / Juni

GAMES • Verkehrsrowdys haben bei "Pursuit Force" schlechte Karten – hier rasen die Cops mit der gleichen halsbrecherischen Geschwindigkeit über den Asphalt wie die flüchtenden Verbrecher. Einmal eingeholt, hechtet ein todesmutiger Polizist in einem hollywoodreifen Stunt auf das Auto des Rasers und entwaffnet den Fahrer. Gnadenlos werden in "Extreme Justice" die Bleifußgangs verfolgt: zu Fuß, mit Fahrzeugen und per Hubschrauber. Tempo- und actionreich geht's im Multiplayer-Modus weiter: Auf PSP dürfen vier Zocker gleichzeitig Gas geben, die PS2-Version bietet einen Zweispieler-Splitscreen-Modus.



PSP Als Tempo-Bulle der Viper Force fackelt Ihr nicht lange und nehmt Raser sofort ins Visier.

Gamepad & Wireless Gamepad

PlayStation 3 » Logic 3 » ab 15 Euro

ZUBEHÖR • Das PS3-Steuergerät von Logic 3 liegt etwas klobig in den Händen, auch L2/R2 besitzen keinerlei Hebelweg. Die Analogsticks gehen in Ordnung, das Steuerkreuz ist nur Durchschnitt. Für günstige 15 Euro bekommt Ihr den Kabelcontroller mit zwei Meter langer Strippe. Die kabellose Variante ist deutlich teurer (40 Euro) und besitzt einen unschönen klotzigen Empfänger, der zumindest PS2-kompatibel ist.

Fazit: Nicht empfehlenswert: Die wenig ergonomischen Padlösungen bleiben in Sachen Verarbeitung unter den Standards.



II" verliehen. +++ Neues "Tony Hawk": Activision kündigt "Tony Hawk's Proving Ground" für PS3, Xbox 360, Wii, PS2 und DS an. In der Skater-Sim, die im Herbst erscheint, dürfen Spieler Story, Charakter und Stil frei bestimmen. +++ Gewinner gesucht: Nintendo hat auf www.nintendoshortcuts.com einen Kurzfilmwettbewerb ausgerufen. Talentierte Fans sollen in weniger als fünf Minuten einen Film mit Nintendo-Charakteren oder -Konsolen erstellen. Der Gewinner fliegt nach New York und bekommt 10.000 Dollar Preisgeld.

Nintendo auf Erfolgskurs

BUSINESS • Das Geschäftsjahr 2006/2007, das am 31. März endete, lief für Nintendo blendend: Der Hardwarehersteller konnte einen Umsatzzuwachs von knapp 90% verbuchen. Vor allem die enorm begehrten Geräte Nintendo DS und DS Lite trugen zum Erfolg bei. Auch bei den drei meistverkauften Spielen handelt es sich um Handheld-Titel: Von "New Super Mario Bros." setzte das Unternehmen über 9,5 Millionen Stück ab, "Dr. Kawashimas Gehirnjogging" verkaufte sich über 8 Millionen Mal und die Hundesimulation "Nintendogs" wanderte knapp 7 Millionen Mal über die Ladentheken der Spiel- und Elektronikmärkte.



Umsatz & Gewinn 06/07

0 1 2 3 4 5 6

Umsatz: 5,95 Milliarden Euro

Gewinn: 1,07 Milliarden Euro

Rayman Raving Rabbids 2

Wii / DS » Ubisoft » 3. Quartal

GAMES • Die abgedrehten Karnickel sind zurück! Nachdem der Plan fehlschlug, den Rayman-Planeten zu unterjochen, ist das erklärte Ziel der garstigen Nager nun die Erde. Um die Invasion zu vereiteln, schmuggelt sich das Ubisoft-Maskottchen unter die Langohren und infiltriert das feindliche Lager. Die ersten Screenshots des Minispiel-Spektakels machen vor allem eines deutlich: Es wird wieder kein Auge trocken bleiben. So brutzelt Ihr die abgedrehten Mümmelmänner auf elektrischen Stühlen oder zieht ihnen im Kino die Ohren lang, wenn sie das Publikum mit ihren Klingeltönen terrorisieren. Den Raving Rabbids Benehmen beizubringen, wird schwer – aber auch verdammt spaßig!



Wii Jamba! & Co. haben auch in die Welt von Rayman Einzug gehalten. Haut den Karnickeln die Handys um die Ohren!

Beautiful Katamari

PS3 / 360 » Namco-Bandai » 4. Quartal

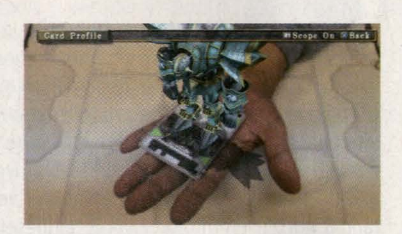


360 Das wird ein dickes Ding: Euer Katamari kann so große Dimensionen erreichen wie noch nie zuvor.

GAMES • Skurriles aus Japan: Eigentlich schien die schräge "Katamari"-Geschicklichkeitskugelei nach ihrem PSP-Ausflug beendet zu sein, doch nun wurde überraschend eine Next-Gen-Fortsetzung angekündigt. Ob "Beautiful Katamari" das liebgewonnene Simpel-Prinzip umkrempeln will (hoffentlich nicht) und was genau wirklich neu sein wird, hält der Entwickler noch unter Verschluss. Klar ist nur, dass die Grafik den schrillen Charme der Vorgänger wieder einfängt, Online-Mehrspieler unterstützt wird und auch Zusatzdownloads auf dem Plan stehen. Frühere Größenlimits dürften ebenfalls Vergangenheit sein, so dass Ihr mit dem Klebeball wohl noch mehr als nur Objekte auf der Erdoberfläche aufrollen könnt.

Eye of Judgement

PS3 » Sony » 4. Quartal



GAMES • Langsam sickern neue Details zu Sonys innovativem Trading-Card-Titel durch. So kommt bei "Eye of Judgement" die neue 'Eye Camera' zum Einsatz, die, mittels passendem Stativ angebracht, das beiliegende Spielbrett filmt. Das Programm erkennt erfolgte Spielzüge auf dem neunteiligen Feld und untermalt das Geschehen am Bildschirm mit hübsch animierten Monstern und passenden Effekten. Ob der Mix aus klassischem Karten-RPG und digitalem Scharmützel gelingt, erfahren wir leider erst im Herbst.



PS3 Dank Eye Camera verfolgt die PS3 das Geschehen auf dem Spielfeld und inszeniert auf dem Bildschirm furiose Gefechte der Kartenmonster.

PlayStation Eye Camera

PS3 » Sony » ca. 20-40 Euro

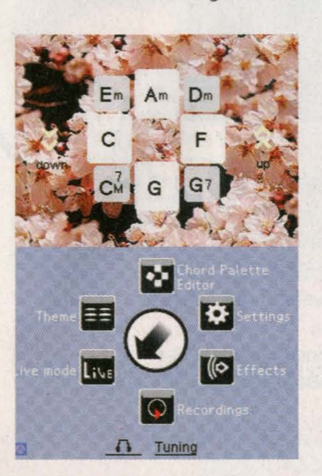
ZUBEHÖR • Sony macht die EyeToy-Kamera fit für die PS3 und streicht den Namenszusatz 'Toy'. Heraus kommen eine integrierte Zoom-Linse mit wahlweise 56° bzw. 75° Blickfeld sowie ein verbessertes Vierkanal-Mikrofon zur Spracherkennung. Neben der Standardauflösung 640 x 480 Pixel mit 60 fps kann die Kamera auch 120 Bilder pro Sekunde aufnehmen – dann aber nur mit halber Auflösung. Die Peripherie soll ab Sommer zusammen mit der Foto- und Videosoftware "EyeCreate" in den Händlerregalen stehen.

NEWS-TICKER >> +++ **Ruhige Kugel:** Im 3. Quartal 2007 will CDV die Billard-Simulation "8Ball Allstars" mit Online-Mehrspieler-Modus für den DS veröffentlichen. +++ **Literarische Umsetzung:** SciFi-Autor Keith R. A. DeCandido setzt EAs Strategie-Action "Command & Conquer 3: Tiberium Wars" als Buch um. Die englische Fassung erscheint am 29. Mai, die deutsche Übersetzung folgt einige Monate später. +++ **Terminverschiebung:** Microsofts futuristisches Rollenspiel "Mass Effect" verschiebt sich auf September. +++ **Abgebrannt:** Im Studio der "Prey"-Entwickler Human Head brach Ende April ein Feuer aus. Zum Glück

Jam Sessions

DS » Ubisoft » 3. Quartal

GAMES • "Hiite Utaeru DS Guitar M-06" lässt seit Januar in Japan den DS zur Hosentaschen-Gitarre mutieren. Unter dem Namen "Jam Sessions" bringt Ubisoft im Sommer das Modul nach Deutschland. Gespielt wird mittels Touchscreen und Steuerkreuz: Schlagt mit dem Stylus die dargestellte Saite auf dem unteren Screen an, drückt gleichzeitig das Digikreuz in eine Richtung und es erklingt einer von acht festgelegten Akkorden. Über die L1-Taste stehen acht zusätzliche Mehrklänge zur Verfügung. Mit diesen Grundwerkzeugen zockt Ihr eine noch nicht näher benannte Zahl von internationalen Hits nach oder komponiert eigene Songs. Der Clou: Dank Aufnahmefunktion könnt Ihr Eure potenziellen Chartstürmer festhalten und dem Produzenten Eures Vertrauens vorspielen. Umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten (stellt u.a. eigene Akkordgruppen zusammen) und ein Gitarrenlernkurs runden den Lagerfeuerspaß ab.



DS Der obere Screen zeigt Euch die übers Steuerkreuz verfügbaren Akkorde.

PlayStation-Papa Ken Kutaragi tritt ab

BUSINESS • Er überzeugte Sony von einer eigenen Spielkonsole und führte die Marke PlayStation zum Erfolg. Jetzt nimmt Ken Kutaragi seinen Hut und tritt am 19. Juni als Vorstandsvorsitzender von Sony Computer Entertainment zurück. Ausgerechnet die PlayStation 3 hat dem Vater der erfolgreichsten Videospielkonsole das Genick gebrochen. Wegen des mehrmals verschobenen Verkaufsstarts und des hohen Preises stand Kutaragi von Anfang an in der Kritik. Die Sony-Führung reagierte und entzog ihm im Dezember 2006 das Tagesgeschäft – Kazuo Hirai übernahm die vakante Stelle. Ganz verlässt Kutaragi das Unternehmen jedoch nicht. Er wird weiterhin als Ehrenvorsitzender im Aufsichtsrat bleiben und als technischer Berater fungieren. Der 56-jährige Kutaragi arbeitet seit dem Ende seines Studiums (1975) für Sony.



Janina Wintermayr

Aufstieg oder Abstieg? Ehrung oder Demütigung? Wenn eine derart wichtige Person wie Ken Kutaragi sein Amt niederlegt, wirft das natürlich Fragen auf. Liegt's an der PlayStation 3, die dem Unternehmen einen Rekordverlust und schlechte Publicity einbrachte? Oder ist Kutaragi einfach zu alt fürs stressige Tagesgeschäft? Sicher ist, dass Kutaragi als schwieriger Mitarbeiter galt, der sich weigerte mit anderen Abteilungen zusammenzuarbeiten und den Sony-US-Chef Howard Stringer öffentlich als unkommunikativ bezeichnete. Auf der anderen Seite hat Mr. PlayStation dem Sony-Konzern ein Multi-Milliarden-Dollar-Geschäft geschaffen und so jemanden lässt man trotz aller sozialen Inkompetenzen nicht einfach gehen. Was macht man also? Man befördert den ungeliebten Mitarbeiter auf einen Posten, wo er als Visionär und Technikberater der Firma von Nutzen ist, dem Tagesgeschäft aber keinen Schaden zufügen kann.

Transformers – The Game

PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS » Activision » 28. Juni



360 Wandlungsfähig: Eben noch in Vehikel-Form durchs Level geflitzt, streift Ihr für die Kämpfe das Robotergewand über.

GAMES • Neben He-Man-Figuren waren sie die Helden der Kinderzimmer in den 80er-Jahren: die Transformers – wandlungsfähige Kampfroboter, denen der Sprung von der Mattscheibe in die Spielzeugkisten der Nation mit Bravour gelang. Passend zu Dreamworks' Actionreißer, der am 4. Juli in die deutschen Lichtspielhäuser kommt, liefert Traveller's Tales den Spiele-Rundumschlag für alle Konsolen: Entscheidet Euch, ob Ihr als Autobot für das Wohl der Menschheit kämpft oder als Decepticon nur Zerstörung im Sinn habt. Hingucker der schicken Actionorgie sind die komplett zerstörbaren Areale – in den recht weitläufigen Levels schießt Ihr Gebäude zu Klump, schmeißt Autos durch die Gegend oder knüppelt mit einem Laternenpfahl auf Feinde ein.

Army of Two

PS3 / 360 » Electronic Arts » 2007



360 Der Serienspezialist EA beschreitet mit dem taktisch angehauchten Edel-Shooter innovative Wege: Im Duett ballert es sich gleich doppelt so brachial.

GAMES • Es gibt Neuigkeiten zum Koop-Shooter "Army of Two": Da das Action-Spektakel noch eine ganze Weile auf sich warten lässt, nutzt EA die Zeit für einen Wettbewerb. Die US-amerikanische und kanadische Spielergemeinde ist aufgerufen, eigene Waffen zu entwerfen. Wer bis zum 15. Juni Bild und Kurzbeschreibung der ultimativen Wumme einreicht, nimmt am Auswahlverfahren teil. Die beiden besten Vorschläge werden auf der Xbox 360 freischaltbar sein. Europäer vertrösten sich die Wartezeit unterdessen mit neuen Screenshots.

wurde niemand verletzt und auch der durch den Brand entstandene Schaden hält sich in Grenzen. +++ **Multiplattform:** Eidos' Xbox-360-Spiele "Kane & Lynch: Dead Men" und "Crossfire" werden ebenfalls für PS3 erscheinen. +++ **Vertriebspartner:** Eidos und Majesco schließen einen Distributionsvertrag für mehrere DS- und Wii-Titel. Veröffentlicht werden unter anderem die Handheldspiele "Cake Mania", "Mech Assault: Phantom War" sowie noch nicht näher benannte Wii-Spiele. +++ **Gefährliche Würmer:** THQ arbeitet an "Worms: Open Warfare 2" für Nintendo DS und PSP. Beide Versionen sollen über einen Online-Multiplayer-Modus verfügen.



Tenchu Z

360 » Microsoft » Juni

GAMES • From Software schickt seinen Ninja-Krieger auf den ersten Next-Gen-Einsatz, ändert an der bewährten Formel jedoch nur wenig. Auch in "Tenchu Z" schleicht Ihr durch abgegrenzte Gebiete, balanciert über Häuserdächer und meuchelt, stehlt, beschützt und spioniert im Auftrag Eures Ordensführers. Krähenfüße, vergifteter Reis sowie Rauchbomben helfen Euch die dummen, aber hellhörigen Gegner zu täuschen. Grafisch sieht die Next-Gen-Episode erwartungsgemäß besser aus als die alten PS2-"Tenchus", vor allem die verbesserte Weitsicht hilft bei Nachtmissionen. Im Vergleich zu anderen Xbox-360-Spielen enttäuscht die visuelle Präsentation jedoch.



360 Altes Spielprinzip, dezent aufpolierte Grafik: In "Tenchu Z" wandelt Ihr auf bekannten Schleichpfaden.

PS2 to PS3 Converter

PS3 » Logic 3 » ca. 15 Euro

ZUBEHÖR • Geld gespart: Wer für die Playstation 3 keine teuren Controller kaufen will, kann mit diesem USB-Adapter auch seine alten PS2-Pads nutzen. LEDs zeigen dabei die aktuelle Spielernummer an. Daneben übernimmt der Mode-Button die Funktion der Home-Taste. Fans des Vibrationsfeatures werden dennoch nicht bedient: Die Rumblefunktion des PS2-Controllers funktioniert nicht mit PS3- und PS2-Titeln. Einziger Nachteil: Nach jedem Neustart muss der Controller erneut angemeldet werden.

Fazit: Mit dem günstigen Adapter finden Controller der zweiten PlayStation-Generation auch an der PS3 Anschluss.



Fracture

PS3 / 360 » LucasArts » 2008

GAMES • Einfallslose Story trifft auf einfallsreiches Spielprinzip: Die Day 1 Studios ("Mech Assault"-Serie) schicken einen kybernetisch modifizierten Kämpfer der atlantischen Allianz in den Krieg gegen die pazifische Allianz, die auf genetische Verbesserung ihrer Soldaten setzt – meterhohe Sprünge sind für die Bösewichte kein Problem. Prunkstück der Next-Gen-Action ist nicht die tumbe Geschichte, sondern die Verformung der Landschaft: Raketen reißen den Boden auf, tektonische Granaten untergraben massive Bunkerwände, Tornados pflügen Felder um.



360 Mit Granaten erzeugt Ihr zusätzliche Deckungsmöglichkeiten: Nutzt die entstandenen Erdlöcher zu Eurem Vorteil.

Vampire Rain

360 » AQ Interactive » Juni



360 Tarnen und Täuschen: Vorsichtig schleicht Ihr Euch durch triste Stadtbezirke und an Vampiren vorbei.

GAMES • Mit Vampiren ist nicht zu spaßen, vor allem, wenn sie so unberechenbar sind wie in "Vampire Rain". Dort haben sich die Blutsauger zu einer echten Plage entwickelt, der jedoch – man staune – nicht mit Waffengewalt, sondern mit Stealth-Taktiken Einhalt geboten wird. Als Mitglied eines Spezialteams zieht Ihr aus, Informationen über die 'Nightwalker' einzuholen. Ihr schleicht durch verregnete Stadtbezirke, hangelt Euch an Vorsprüngen entlang, klettert Rohre empor und nutzt den Schutz der Dunkelheit und spezielle Sichtgeräte, um Vampiren aus dem Weg zu gehen. Wenn gekämpft wird, dann nur mit Scharfschützengewehr, Heimlich-Attacken oder im Team. Grafisch reißt "Vampire Rain" zwar keine Bäume aus, Fans von Schleich-Spielen sollten sich den Titel dank ungewöhnlicher Thematik aber vormerken.



360 Starten die Blutsauger einen Angriff, droht Lebensgefahr. Vermeidet deshalb Kämpfe.

EA Playground

Wii / DS » Electronic Arts » 3.Quartal

GAMES • Noch einmal Kind sein, noch einmal unbeschwert durch den Sandkasten fetzen und die Rutsche heruntersausen – EA Kanada erfüllt nostalgischen Zockernaturen einen Wunsch: "EA Playground" macht Wii und DS zum virtuellen Spielplatz und serviert kurze, knackige Disziplinen, die leicht zugänglich und für die ganze Familie geeignet sind. Während sich Wii-Daddler gewohnt bewegungsintensiv bei schweißtreibenden Völkerball-Partien oder Miniflitzer-Rennen austoben, machen DS-Spieler via Stylus Jagd auf fiese Krabbler oder pusten ins DS-Mikro. Neben einem Einzelspieler-Modus inklusive motivierender Sticker-Sammel-Funktion locken zahlreiche Multiplayer-Games die spielwütige Meute vor den heimischen Fernseher oder die Klappkonsole.





Wii Beim 'Tetherball' wickelt Ihr die Spielkugel um eine Stange, 'RC Car Racing' (rechts) ist selbsterklärend.

Zitat des Monats



"...Und bevor einer von euch Feiglingen, die sowieso nicht ihren echten Namen nennen, mir sagt, ich soll aufhören rumzuheulen: ein herzhaftes 'GO FUCK YOUR MOTHER UP HER JIGGLY ASS TWAT' für Euch."

— David Jaffe, "God of War"-Produzent, über seiner Meinung nach ungerechtfertigte Wertungen zu "Calling All Cars" und diverse herbe Kommentare in Internetforen.

Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations

DS » Capcom » 4. Quartal



DS Handheld-Anwälte freuen sich: Auch diesmal gibt's knifflige Fälle, bei denen Ihr Beweise auftischt.

GAMES • Große Freude im Lager gesetzestreuer DS-Besitzer: Ihr Lieblingsanwalt Phoenix Wright tritt noch dieses Jahr erneut in Aktion. Auch die dritte, vorher nur in Japan erhältliche GBA-Episode wird für den DS umgesetzt und kann damit auch in der westlichen Welt genossen werden. Am Spielablauf ändert sich erwartungsgemäß nichts, wie immer wird das dialoglastige Abenteuer mit Beweissuche und Gerichtsverhandlungen per simpler Point&Click-Steuerung bewältigt. Die Psychoschlösser des Vorgängers wollen erneut geknackt werden, insgesamt fünf Fälle mit den üblichen Verdächtigen stehen an. Besonders reizvoll: Teilweise spielt die Handlung in der Vergangenheit, wenn Ihr erstmals als Mia Fey antretet und den jungen Phoenix Wright verteidigt.

Tom Clancy's EndWar

PS3 / 360 » Ubisoft » 2008

GAMES • Ubisoft bricht den Dritten Weltkrieg vom Zaun: In "Tom Clancy's EndWar" versuchen sich die Entwickler der Shanghai-Studios (die Next-Gen-Version von "Splinter Cell: Double Agent" entstand dort) an einem gewaltigen futuristischen Strategiespektakel. In dem auf Konsolen zugeschnittenen Taktik-Titel sollen online hunderte von Spielern mit ihren Armeen gegeneinander antreten. Mehr Infos zu "EndWar" gibt es in der nächsten Ausgabe.

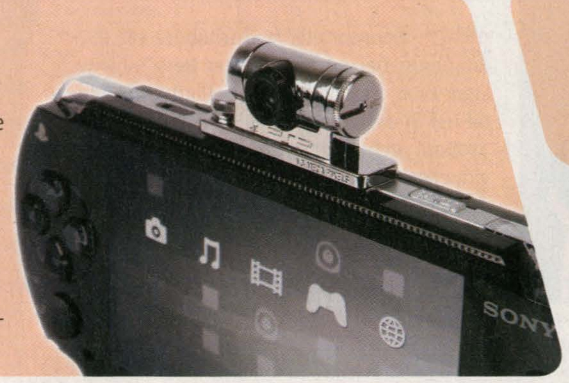


360 Schlachten von gewaltigem visuellen und spielerischen Ausmaß stehen in "EndWar" auf dem Spielplan.

Go!Cam

Sony » PSP » bereits erhältlich

ZUBEHÖR • Wurde aber auch Zeit: Im Mai erschien endlich die Videokamera für die PSP namens Go!Cam, die in Japan bereits seit November erhältlich ist. Für 50 Euro wird Eure PSP zur Kamera: Neben der Fotoknipserei dürfen auch Videos auf Memory Stick gebannt und wiedergegeben werden. Praktisch: Ein Mikrofon ist auch dabei. Für außergewöhnliche Perspektiven könnt Ihr die Linse um 180° drehen. Und mit der mitgelieferten "Go!Edit"-Software bearbeitet Ihr aufgenommene Meisterwerke und stattet sie mit netten Effekten aus.



Sim City DS

DS » Electronic Arts » Juni

GAMES • Städtebau für die Westentasche: Mit "Sim City DS" kommt die traditionsreiche Aufbausim endlich auf den DS. Dabei scheint dieses Genre wie für Nintendos Kleinsten gemacht: Denn dank Stylus-Steuerung klickt Ihr komfortabel durch Menüs und platziert Gewerbeflächen, Polizeistationen oder Straßen. So stampft Ihr flugs eigene Städte aus dem Boden, werkelt an acht vorhandenen Metropolen herum und bekämpft Naturkatastrophen. Der untere Screen dient als Übersichtskarte mit einblendbaren Infos, die von treuen Beratern analysiert werden. Leider fällt die Optik hardwaretechnisch etwas grob aus.



DS Während Ihr auf dem oberen Bildschirm Eure Stadt aus der Nähe begutachtet, dient der untere zur Übersicht.

Sony opfert Ziege



BUSINESS • Eine makabre PR-Veranstaltung hielt Sony beim europäischen Release von "God of War II" ab. In Griechenland köpfte man eine lebendige Ziege, ließ die Gäste in den noch warmen Eingeweiden des Kadavers herumwühlen und servierte Schüsseln mit rohem Fleisch. So zumindest konnte man es im britischen "Official PlayStation Magazine" lesen. Dumm nur, dass der Verfasser des Artikels der Veranstaltung überhaupt nicht beiwohnte und sich nur auf die (überzogene) Formulierung der Einladung berief. In Wahrheit wurde die kopflose Ziege von einem Metzger angeliefert. Und auch das rohe Fleisch entpuppte sich als wohlschmeckende griechische Suppe mit (gekochter) Fleischeinlage. Trotzdem bekam Sony kalte Füße und zog den Bericht aus dem offiziellen Magazin wieder zurück. Pech nur, dass einige Ausgaben zu diesem Zeitpunkt bereits ausgeliefert waren...

Ghost Squad

Wii » Sega » 4. Quartal

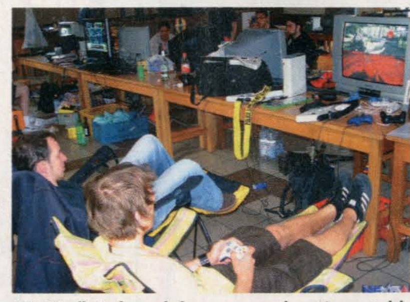


Wii Die Wii-Optik kann ersten Bildern zufolge durchaus mit der Grafik des Automaten Schritt halten.

GAMES • Einer der besten Lightgun-Shooter der letzten Jahre wird für Wii umgesetzt – Segas Chihiro-Board-Automat "Ghost Squad". Was bisher den Besuchern der wenigen verbliebenen Spielhallen vorbehalten war, erreicht auf dem Wii nun das verdiente Massenpublikum – schließlich zeichnete sich die Ballerei durch clever designte Levels, zahlreiche Verzweigungen und packende Quick-Time-Events aus. Bleibt die Frage, inwieweit die Wii-Version das Fehlen des wuchtigen Force-Feedback-Gewehrs kompensieren kann.

"King of Fighters"-Meister auf play2007 gekürt

GAMES • Vom 2. bis 6. Mai fand in Altenmelltrich bei Soest die 'play2007' statt: Über 150 Spielefans hatten sich versammelt, um die offiziellen deutschen Champs in "King of Fighters", "Street Fighter 3rd Strike", "Virtua Tennis" und "Virtua Fighter" zu küren. Höhepunkt der Veranstaltung war besagtes "King of Fighters Neowave"-Turnier. Beim einzigen offiziellen "KoF"-Wettbewerb außerhalb Asiens entthronte WenLe Luo den Vorjahressieger Ronny Mehnert in einem spannenden Finale. Gezockt wurde jedoch nicht nur unter Erfolgsdruck: Die Besucher vergnügten sich mit rockigen "Guitar Hero"-Sessions und rassigen "Samba de Amigo"-Einlagen oder holten für "Windjammers" ihr Neo Geo vom Speicher – die härtesten schließlich veranstalteten auf dem Dreamcast ein echtes Le Mans 24-Stunden-Rennen. Gemütlicher ging's auf dem Zeltplatz neben der Veranstaltungshalle zu: Bei einem kühlen Bier und leckeren Steak vom improvisierten Grill (aus einer alten Waschmaschine gebaut) oder im Pool konnten sich die Hardcore-Zocker entspannen.



Mit Sitzfleisch und dem passenden Liegestuhl lassen sich fünf Tage Dauerzocken aushalten.



Die "King of Fighters"-Champs: WenLe Luo, Ronny Mehnert und JetLoong Tang (von links).

Guitar Hero: Rocks The 80s



Ronnie James Dio: machte das Teufelszeichen populär.

PS2 » Activision » 3. Quartal

GAMES • Unerwarteter Nachschub für alle PS2-Gitarreros: Der neueste "Guitar Hero"-Ableger lässt Euch zu der goldenen Hard-Rock-/Metal-Zeit in die Tasten hauen. 30 Songs aus den 1980ern stehen zum Nachspielen bereit, die virtuellen Bühnen und Charaktere passen sich den optischen Eskapaden dieser Ära (Stichworte Hair Metal, Punk, New Wave) an. Neben den bestätigten Künstlern hoffen wir auf Auftritte von Bon Jovi, Scorpions und Def Leppard.

Bestätigte Songs
Heat Of The Moment – Asia
Holy Diver – Dio
I Ran – A Flock Of Seagulls
I Wanna Rock – Twisted Sister
I Want Candy – Bow Wow Wow
Metal Health – Quiet Riot
Round And Round – Ratt



Twisted Sister: Sänger Dee Snider (rechts) – eine Ikone des Hair Metal.



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Crash of the Titans	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
Dawn of Mana	Square Enix	Rollenspiel	2. Quartal
Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
History Channel, The: Great Battles of Rome	Black Bean	Strategie	1. Juni
Legend of the Dragon	The Game Factory	Beat'em-Up	4. Juni
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
MotoGP '07	Capcom	Rennspiel	3. Quartal
Naruto: Uzumaki Chronicles	Atari	Rollenspiel	Juni
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	3. Quartal
SBK-07 Superbike World Championship	Black Bean	Rennspiel	18. Juni
Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
Stuntman: Ignition	THQ	Rennspiel	3. Quartal
Super Fruitfall	System 3	Geschicklichkeit	Juni
Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Action-Adventure	1. Juni
Transformers	Activision	Action	28. Juni

PLAYSTATION 3

Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	3. Quartal
Black Site: Area 51	Midway	Ego-Shooter	3. Quartal
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	3. Quartal
Colin McRae DiRT	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal
Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2. Quartal
Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
John Woo presents Stranglehold	Midway	Action	3. Quartal
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	Juni
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
SingStar	Sony	Karaoke	25. Juli
Stuntman: Ignition	THQ	Rennspiel	3. Quartal
Transformers	Activision	Action	28. Juni

Xbox 360

Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	3. Quartal
BioShock	Take 2	Action-Adventure	August
Black Site: Area 51	Midway	Ego-Shooter	3. Quartal
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	3. Quartal
Colin McRae DiRT	Codemasters	Rennspiel	22. Juni
Crash of the Titans	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2. Quartal
Earth Defence Force 2017	D3P	Action	8. Juni
Elveon	10tacle Studios	Rollenspiel	3. Quartal
FlatOut: Ultimate Carnage	Empire Interactive	Rennspiel	29. Juni
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	8. Juni
Hour of Victory	Midway	Ego-Shooter	Juni
John Woo presents Stranglehold	Midway	Action	3. Quartal
Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	3. Quartal
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
Overlord	Codemasters	Rollenspiel	29. Juni
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
Shadowrun	Microsoft	Ego-Shooter	8. Juni
Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
Stuntman: Ignition	THQ	Rennspiel	3. Quartal
Transformers	Activision	Action	28. Juni
Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up	3. Quartal

Wii

Crash of the Titans	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
Dewy's Adventure	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Godzilla: Unleashed	Atari	Action	3. Quartal
Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
Legend of the Dragon	The Game Factory	Beat'em-Up	18. Juni
Mario Party 8	Nintendo	Partyspiel	22. Juni
Pangya! Golf with Style	Nintendo	Sportspiel	8. Juni
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	Action	Juni
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
Sims 2 Haustiere, Die	Electronic Arts	Simulation	21. Juni
Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3. Quartal
Tamagotchi Party On!	Atari	Simulation	August
Transformers	Activision	Action	28. Juni
Treasure Island Z	Capcom	Adventure	3. Quartal

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- **über 100 Seiten**
- **mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite**
- **zusätzliche Infos auf DVD**

Daran muss gearbeitet werden:
- **noch mehr Spiele im Preview- und Testteil**
- **spielbare Demos**
- **alle Spiele auf DVD**

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.

PSP

Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	Rennspiel	3. Quartal
Cube	D3P	Denken	29. Juni
History Channel, The: Great Battles of Rome	Black Bean	Strategie	1. Juni
Legend of the Dragon	The Game Factory	Beat'em-Up	4. Juni
Pac-Man Rally	Namco	Rennspiel	6. Juni
Practical IQ	D3P	Denken	8. Juni
Pursuit Force: Extreme Justice	Sony	Action	Juni
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	Juni
SBK-07 Superbike World Championship	Black Bean	Rennspiel	8. Juni
Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	Juni
Transformers	Activision	Action	28. Juni
World of Pool	Midas	Sportspiel	2. Quartal
Xiaolin Showdown	Konami	Action	Juni

DS

Dead'n'Furious	Virgin Play	Action	1. Juni
Ed's Farm	Atari	Jump'n'Run	21. Juni
Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take 2	Action	Juni
Guilty Gear Dust Strikers	THQ	Beat'em-Up	Juni
Hot PXL	Atari	Geschicklichkeit	21. Juni
Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	Juni
Jam Sessions	Ubisoft	Musikspiel	3. Quartal
Kirby Mausattacke	Nintendo	Jump'n'Run	22. Juni
MechAssault: Phantom War	Majesco	Action	15. Juni
Mega Man ZX	Capcom	Action	22. Juni
Meteos: Disney Magic	Disney	Denken	Juni
Metroid Prime Pinball	Nintendo	Flipper	Juni
Puzzle League DS	Nintendo	Geschicklichkeit	Juni
Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
Sim City DS	Electronic Arts	Simulation	21. Juni
SNK vs Capcom Card Fighters	Atari	Strategie	Juni
Super Fruitfall	System 3	Geschicklichkeit	Juni
Touchmaster	Midway	Geschicklichkeit	Juni
Transformers	Activision	Action	28. Juni
Trioncube	Namco	Denken	Juni
Wario: Master of Disguise	Nintendo	Jump'n'Run	1. Juni

Uncharted
Drake's Fortune



Lara ist die Gegenwart, Drake die Zukunft – erfahrt alles Wissenswerte zum wunderschönen PS3-Abenteuertrip.

Zuerst Crash, dann Jak und jetzt Drake – Naughty Dogs neuester Held steigt in die Fußstapfen einer ganzen Generation von Abenteurern. Ob vom Goldrausch besessen und mit der Mission beseelt, einen ganzen Kontinent zu christianisieren wie Hernán Cortés und Francisco Pizarro, oder auf Leinwand und Konsole zu Hause wie Dr. Jones und Lara Croft – Drake ist nicht der erste, der sich den Goldschatz von Eldorado unter den Nagel reißen will.

Befeuert vom Cell-Prozessor streift Euer Alter Ego durch einen polygonalen Dschungel, wie Ihr ihn noch nicht gesehen habt – es hat sich einiges getan seit Pitfall Harry vor 25 Jahren über Krokodilmäuler sprang: Der Morgentau schimmert auf Baumstämmen, Wasserläufe kräuseln sich im Sonnenlicht und tausende Blätter wiegen sich im Wind. Sehr zum Leidwesen aller Videospiel-Urlauber reicht die PS3-Power aber auch für einige gut bewaffnete Schufte aus, die Drake und seine Begleiterin unter Beschuss nehmen. Schließlich sind auch sie an dem Schatz interessiert, der auf einer Insel im Pazifik vermutet wird – handelt es sich bei dem Eiland, auf das es Drake und seine Begleiterin nach einem Flugzeugabsturz verschlagen hat, doch um eine versunkene spanische Kronkolonie. Also greift Drake zum Schießprügel und lässt AK47, Uzi und Pistole sprechen.

Pfeifen ihm die Kugeln der Feinde nur so um die Ohren, spielt er einfach ein bisschen "Gears of War": Angelehnt an die Deckungsmechanik des indizierten Xbox-360-Shooters geht Drake auf Knopfdruck hinter Säulen und Felsen in Deckung, hechtet von einem Türpfosten zum nächsten und flankt während der Nachladepause seiner Feinde über ein herrlich texturiertes Stück Mauerwerk. Zeit für eine kernige Prügelei! Laut Naughty Dog-Boss Evan Wells stellt der Nahkampf neben Ballereien und dem Erforschen einen der drei Grundpfeiler des Spielsystems dar. Nach einem Kameraschwenk verabreicht Ihr dem verdutzten Piraten einen Faustschlag, dessen Deckung gibt nach und der nächste Schwinger versetzt ihn in Tiefschlaf. Wer besonders flugs beim ersten Körperkontakt den Quadrat-Knopf bearbeitet, schickt seinen

»Ein polygonaler Dschungel, wie Ihr ihn noch nicht gesehen habt!«



PS3 Drake ist zwar kein muskelbepackter Cybersöldner, im Nahkampf mit den Fäusten weiß sich der durchtrainierte Archäologe aber zu behaupten.

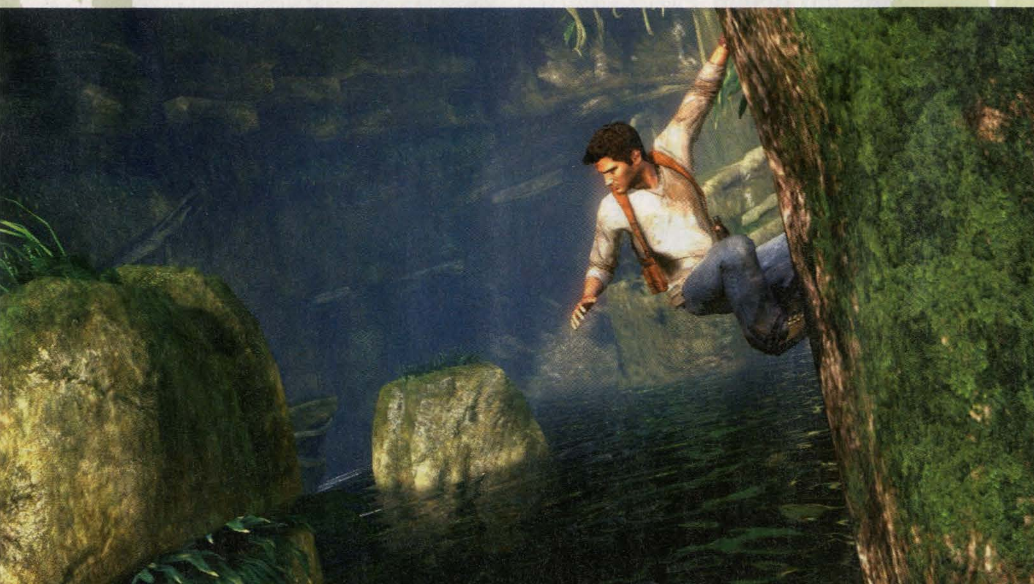
PS3 Sixaxis-Versager: Nur wer die Bewegungssensoren des PS3-Pads perfekt im Griff hat, vermeidet solch brenzlige Situationen.

PS3 Waren in den gezeigten Spielszenen die einzigen optischen Ausreißer nach unten: die klobigen Explosionen.

Feind mit einem kontextsensitiven Manöver schnurstracks über den Jordan.

Apropos Jordan: Den Grenzstrom zwischen Israel und Jordanien müsst Ihr zwar nicht überwinden – dafür aber zahlreiche andere Flüsse, Tümpel, Stromschnellen und weitere lebensgefährliche Abgründe. Wagt es Drake, einen Baumstamm zur Flussüberquerung zu nutzen, kommen die Bewegungssensoren des Sixaxis-Controllers zum Einsatz – führt den Abenteurer mit einem ruhigen Händchen ans andere Ufer! Wer doch mal abrutscht, bekommt eine bemerkenswert lebensechte Animation zu sehen. Überhaupt sind Drakes flüssige Bewegungen das Salz in der Dschungelsuppe: Er duckt sich geschickt unter blauen Bohnen hinweg und hangelt elegant an den schmalsten Felsvorsprüngen entlang. Evan Wells erklärt die Animationsqualität zum extrem wichtigen Merkmal eines Next-Gen-Spielerlebnises: "Was nützt das detaillierteste Spielermodell, wenn durch unmenschliche Bewegungsabläufe die gesamte Illusion zerstört wird?" Wells erklärt weiter: Hauptcharakter Drake verfüge über ein variantenreiches Repertoire an Gesichtsanimationen, die ihm erlauben, angemessen auf die jeweilige Situation zu reagieren.

Auch in puncto Bildschirmanzeigen ist man bei Naughty Dog in der nächsten Generation angekommen. Zwar weist eine kleine Zahl auf den aktuellen Munitionsvorrat hin, einen Lebensbalken sucht Ihr aber vergebens. Ist Drake verwundet, wird aus der sattgrünen Tropenflora ein trostloser Schwarz-Weiß-Wald – wer will das schon? Also schnell Schutz gesucht, bis sich Drakes Energiehaushalt erholt hat. Dann pirscht sich der digitale Draufgänger durch zwielichtige Tempelruinen, kraxelt Wände hoch und löst auch das ein oder andere Rätsel. Im Gegensatz zu "Tomb Raider" steht die Verrenkung Eurer grauen Zellen aber nicht im Vordergrund. "Uncharted: Drake's Fortune" will ein schnelles Spielerlebnis bieten, das den Zocker mit Actioneinlagen und einer prachtvollen Umgebung berauscht. *ms*



PS3 Der Action-Adventure-erfahrene Spieler weiß: Blickt der Held zielgerichtet zum anderen Ufer, ist er sprungbereit. Einfach nur noch ein Knöpfchen drücken...

INFOS

System	PS3
Entwickler	Naughty Dog, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Abenteurer reiben sich gierig die Hände: Die herrliche Tropenlandschaft lädt zum Erkunden ein, Schießereien sorgen für den nötigen Adrenalinschub.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

Obscure II



PS2 Nicht einmal auf dem College ist Kenny vor den riesigen Fleischbergen sicher: Während seine Partnerin Amy nach vorne kippt, knallt er das Monster ab.

PS2 Licht und Blei vertragen die Biester überhaupt nicht – Glück für Corey!

Pack die Taschenlampe ein, wir gehen aufs College! Lest hier, was der Schocker parat hält.

Man nehme eindimensionale Jugendliche und werfe sie in eine unheimliche Umgebung, wo man viele sterben und wenige überleben lässt. Zur Auflockerung verwende man unsinnige Dialoge und üppige Mädels.

Dieses simple Horror-Rezept funktionierte schon in "Obscure". Getreu dem Gesetz der Serie brauen die französischen Softwareköche von Hydravisions nun ein neues schmackhaftes Horrorsüppchen für PS2 und Wii. Erfreulicherweise nimmt sich das Abenteuer nicht allzu ernst und kokettiert mit den Genre-Klischees. Zwei Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers führen die Überlebenden ein normales Leben und gehen aufs College. Dort ist bewusstseinserweiternder Tee aus mysteriösen Pflanzen, die in der Umgebung wachsen, der letzte Schrei. Nach einer exzessiven Partynacht finden sich Corey und Mei im menschenleeren Wohnheim wieder. Gemeinsam machen sie sich auf die Suche nach ihren Mitschülern und erkunden das botanische Grauen.

Wie im Vorgänger seid Ihr stets zu zweit unterwegs, per Knopfdruck wechselt Ihr zu Eurem KI-Kumpan. Viel spaßiger ist "Obscure II" allerdings mit einem menschlichen Partner. In klassischer Survival-Horror-Manier schleicht Ihr mit der Taschenlampe im Anschlag durch verlassene Korridore und sucht nach Hinweisen. Daraus rekonstruiert Ihr die schrecklichen Ereignisse und löst Rätsel. Jeder der sechs spielbaren Charaktere verfügt über individuelle Stärken, die in den abwechslungsreichen Knobeleien zum Einsatz kommen. So ist beispielsweise Stan ein Meister im Schlösserknacken, Amy hingegen dechiffriert geheime Nachrichten. Bekämpft außerdem zahlreiche Monster mit Pistolen, Schrotflinten, Hockeyschlägern oder Kettensägen. Alternativ quält Ihr die lichtempfindlichen Bestien mit Lampen oder verteilt Stromstöße mit dem Elektroschocker. Droht der vorzeitige Exitus, mixt Ihr aus den Überresten der Ekelpakete ein Heilserum.

»Viel spaßiger ist "Obscure II" allerdings mit einem menschlichen Partner.«

Verglichen mit Genregrößen wie "Silent Hill" spielen sich die Kämpfe viel dynamischer. Beim Speichersystem ging man jedoch einen Schritt zurück: Statt wie im Vorgänger mit Speicherdisks Euren Fortschritt nach Belieben zu sichern, klappt das nur noch an typischen Savepoints.

Wenige, dafür aber intelligente Neuerungen, die stimmungsvolle Grafik und die Musik des Bostoner Symphonieorchesters versprechen wohlige Gruselstunden zu zweit. *mh*

INFOS

System	PS2 / Wii
Entwickler	Hydravisions, Frankreich
Hersteller	Playlogic
Genre	Action-Adventure
Termin	3. Quartal (PS2), 4. Quartal (Wii)



OBSCURE II

Das gefällt uns:
- einzigartiger Zweispieler-Modus
- gelungene Steuerung
- augenzwinkernde Story
- atmosphärische Präsentation

Daran muss gearbeitet werden:
- KI-Partner stehen häufig im Weg
- Kamera nicht immer optimal

Horrorabenteuer der alten Schule, das mit flotter Steuerung, Selbstironie und einem famosen Zweispieler-Modus punktet.





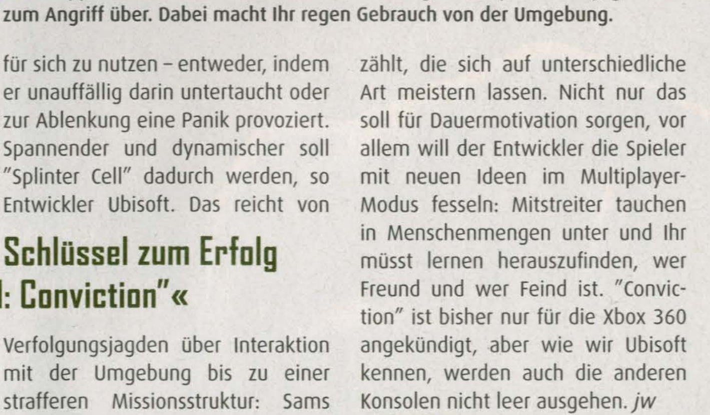
PS2 Bei diesen Schockeffekten fällt Euch die Kinnlade herunter: Amy und Kenny machen einen grausigen Fund.



PS2 In dieser bizarren Umgebung finden sich Corey und Mei nach dem Konsum des geheimnisvollen Tees wieder.

Splinter Cell: Conviction





360 Klappt es mit dem Untertauchen in der Menge nicht (linkes Bild), geht Ihr zum Angriff über. Dabei macht Ihr regen Gebrauch von der Umgebung.

Vom Doppelagenten zum Staatsfeind Nr. 1: Warum Sam Fisher im fünften Konsolen-Abenteuer auf der Flucht vor der Regierung ist.

Pflichtbewusst ist er, der Top-Spion von Third Echelon. Skrupellos ebenfalls, wenn es darum geht, Terroristen das Handwerk zu legen. Aber eines ist Sam Fisher ganz sicher nicht: unmoralisch. So kommt es, dass der NSA-Saubermann seinem Arbeitgeber den Rücken kehrt und in den Untergrund abtaucht, als er von dubiosen Machenschaften der Regierungsbehörde erfährt. Sam Fisher auf Alleingang – dass gab's schon in der letzten "Splinter Cell"-Episode "Double Agent". Doch diesmal ist alles anders: Niemand deckt Euch den Rücken, füttert Euch mit Informationen und stellt Euch erst recht keine High-Tech-Ausrüstung zur Verfügung. Stattdessen muss sich Sam mit dem begnügen, was die Umgebung und der Schwarzmarkt hergeben. Das kann ein Stuhl sein, den Ihr als Schlagwaffe missbraucht, oder die blanken Fäuste, mit denen Ihr Feinde geübt aus dem Verkehr zieht. Improvisation ist der Schlüssel zum Erfolg, denn in "Conviction" reicht es nicht aus, sich im Schatten zu verstecken, um zu überleben. Sam muss lernen, eine Menschenmenge für sich zu nutzen – entweder, indem er unauffällig darin untertaucht oder zur Ablenkung eine Panik provoziert. Spannender und dynamischer soll "Splinter Cell" dadurch werden, so Entwickler Ubisoft. Das reicht von Verfolgungsjagden über Interaktion mit der Umgebung bis zu einer strafferen Missionsstruktur: Sams Flucht-Eskapaden werden in kurzen, ca. 15 Minuten langen Episoden erzählt, die sich auf unterschiedliche Art meistern lassen. Nicht nur das soll für Dauermotivation sorgen, vor allem will der Entwickler die Spieler mit neuen Ideen im Multiplayer-Modus fesseln: Mitstreiter tauchen in Menschenmengen unter und Ihr müsst lernen herauszufinden, wer Freund und wer Feind ist. "Conviction" ist bisher nur für die Xbox 360 angekündigt, aber wie wir Ubisoft kennen, werden auch die anderen Konsolen nicht leer ausgehen. *jw*

»Improvisation ist der Schlüssel zum Erfolg in "Splinter Cell: Conviction"«



360 Alleine und ohne Ausrüstung müsst Ihr lernen, zu improvisieren – Alltagsobjekte werden da schnell zu Waffen.



360 Schleichen hat Sam in "Conviction" nicht verlernt. Wie schon in "Double Agent" ist es aber selten richtig dunkel.

INFOS

System	360
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

SPLINTER CELL: CONVICTION

Sam Fisher dreht auf seine alten Tage noch einmal richtig auf: Mit einem frischen Spielkonzept und Next-Gen-Power will Ubisoft dem Vorzeigespion zu mehr Tiefgang verhelfen.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich



The Darkness

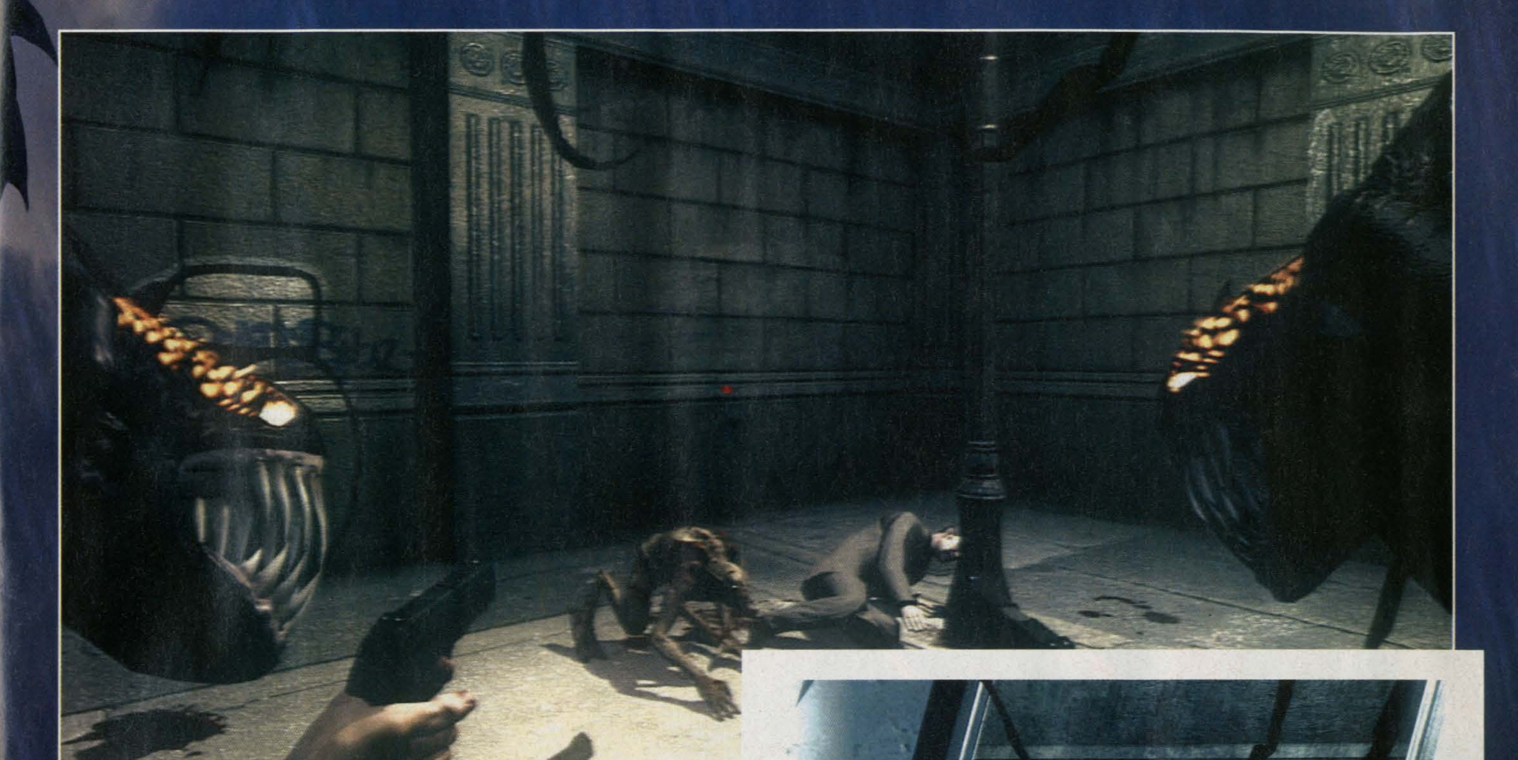
Wir haben den atmosphärischen Shooter der "Riddick"-Macher ausführlich gespielt – er ist düster, brutal und verdammt gut!

360 Teufel mit Pickelhaube: In der Dunkelwelt trefft Ihr auf garstige Kreaturen.

Wie stellt Ihr Euch die Hölle vor? Ein brodelndes Lavameer mit kleinen Teufeln, die die Seelen der Verblichenen mit dem Dreizack pieken – auf einem Thron aus Schädeln sitzt der Höllenfürst. Oder nicht ganz so klassisch als gigantischen Musikantenstadl mit einem stets gut gelaunten Karl Moik, der rund um die Uhr die Musi spielen lässt. Vielleicht wie eine einsame Insel mit massig Freizeit, aber keiner Konsole, keinem Handheld, keiner Glotze, ja nicht mal einem Damenunterwäschekatalog in greifbarer Nähe? Wie auch immer Ihr Euch die Unterwelt, den Hades, das Totenreich vorstellt – in jedem Fall manifestieren sich dort Eure Ängste, Eure Vorstellung von endlosem Leid, von undurchdringlicher Dunkelheit.

Jacky Estacado, Held des Ego-Shooters "The Darkness", spürt diese Dunkelheit am eigenen Leib. An seinem 21. Geburtstag ergreift die 'Darkness', eine uralte, finstere Macht, Besitz von ihm – zudem muss Jacky im Spielverlauf selbst ins Reich der Finsternis reisen, will er Herr über seinen Körper und Verstand bleiben. Jackys persönliche 'Hölle' erinnert an die Schlachtfelder des Ersten Weltkriegs: Schützengräben, in denen

360 Klasse Feature: Sendet den Schlangen-ähnlichen Dämonenkopf aus und killt Feinde gefahrlos (links). Ein Tête-à-Tête mit der Freundin sorgt für Entspannung.



360 Viele Schusswechsel könnt Ihr umgehen, wenn Ihr die Darklings vorschickt – sie erledigen die Drecksarbeit gern für Euch.

360 Junger Mafioso mit Vorliebe für schwarze Ledermäntel sucht Dich! Meine Hobbys: böse Gucken, Ballern und mit meinen Dämonenköpfen Herumtollen.

die Soldaten langsam wahnsinnig werden, die Luft vom Explosionslärm zerrissen, die Menschen blutverschmiert, verstümmelt. Ihr kämpft Euch durch Bunker, schießt modrige Mutantensoldaten über den Haufen und bekommt es mit der Angst zu tun: Visionen suchen Euch heim, grausige Bilder flackern vor Euren Augen auf. Trefft Ihr schließlich auf die Abbilder der vier apokalyptischen Reiter (Tod, Krieg, Krankheit und Hunger), rutscht selbst "Silent Hill"-erprobten Horror-Profis das Herz in die Hose – selten habt Ihr eine derart bedrückende, schwermütige und gleichsam kunstvolle Interpretation dieser biblischen Figuren gesehen. Will Jacky in dieser Düsterwelt überleben, muss er neben dem Schießgewehr auch die Fähigkeiten der 'Darkness' einsetzen – davon gibt's reichlich. Auf Knopfdruck schickt Ihr einen kriechenden Dämonenkopf aus, der Gegner heimtückisch abmurkst und durch die winzigsten Öffnungen passt. Oder nutzt ein Tentakel der 'Darkness': Ihr durchbohrt Zombies, räumt Hindernisse beiseite oder knipst die Lichter aus – mehr Dunkelheit bedeutet mehr 'Darkness'-Energie. Später fallen Euch die 'Darkness'-Knarren in die Hände – diese vernichtenden Waffen nutzen den Schatten als Munitionskiste! Jackys zweiter Trumpf sind die Darklings – kleine Kobolde, die verschiedene Funktionen übernehmen: Während Schütze und Berserker offensiv Feinden den Garaus machen, sorgt der Lichtkiller für kaputte Glühbirnen, wollt Ihr massives Mauerwerk zerstören, rückt schließlich ein Darkling mit Dynamit im Gepäck an. Massig Möglichkeiten also, die Euch die Entwickler spendieren – passen diese Features alle aufs Pad? Ja, tun sie – die Kontrollen von "The Darkness" sind erstaunlich unkompliziert, das Wechseln und der Einsatz der 'Darkness'-Fähigkeiten klappt problemlos. Noch nicht ganz glücklich sind wir mit dem Zielen bei den Ballereien: Während bei ausgeschalteter Auto-Aim-Funktion viele Schüsse an den Gegnern vorbeirauschen, erinnern die Gefechte mit Autozielhilfe eher an einen Third-Person-Shooter. Ob die Schweden das in der kurzen Zeit bis Ende Juni noch verbessern können?

»Die Luft ist vom Explosionslärm zerrissen, die Menschen sind blutverschmiert und verstümmelt.«

Abgesehen davon stellt "The Darkness" ein außergewöhnliches Stück Software dar. Schließlich ist die diabolische Alternativwelt nur ein Teil des Spiels: Ihr streift durchs virtuelle New York, haltet einen Plausch mit den Stadtbewohnern und besucht viele Schauplätze: vom U-Bahnnetz über die Brandruine eines Kinderheims bis eben zu den Schützengräben des Ersten Weltkrieges – das alles in toller Optik mit scharfen Texturen, klasse Charaktermodellen und atmosphärischen Filtern. "The Darkness" wird höllisch gut! *ms*

VOM ARTWORK ZUM FERTIGEN SPIEL



Als wir vor gut einem Jahr die schwedischen Entwickler von "The Darkness" für einen exklusiven First-Look besucht haben, fielen uns die grandiosen Artworks auf, mit denen der Präsentationsraum gepflastert war. 'Alles nur eindrucksvolles Schauwerk oder Konzeptzeichnungen für echte Spielelemente?' fragten wir uns damals. Zum Glück fanden viele der künstlerisch wertvollen Entwürfe ihren Weg ins fertige Spiel – wir trafen z.B. auf zwei der apokalyptischen Reiter, Krankheit und Hunger (Bild). Zwar wurden die Figuren teilweise noch verändert, die Verwandtschaft des 3D-Modells mit der ursprünglichen Skizze ist aber unverkennbar.



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Starbreeze, Schweden
Hersteller	Take 2
Genre	Ego-Shooter
Termin	29. Juni

THE DARKNESS

Das gefällt uns:
- » atmosphärische, beängstigende Höllendimension
- » sehr feine Optik
- » Abwechslung durch Fähigkeiten der 'Darkness'
- » interessante Story

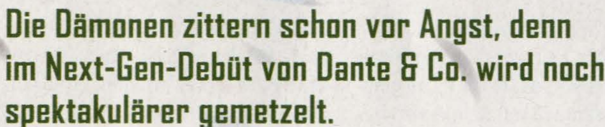
Daran muss gearbeitet werden:
- » Steuerung bei Ballereien noch sehr feinfühlig

Einzigartiger Shooter mit reichlich Horror-Einschlag und Spitzengrafik – wegen zahlreicher derber Szenen nur für volljährige Zocker.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Devil May Cry 4

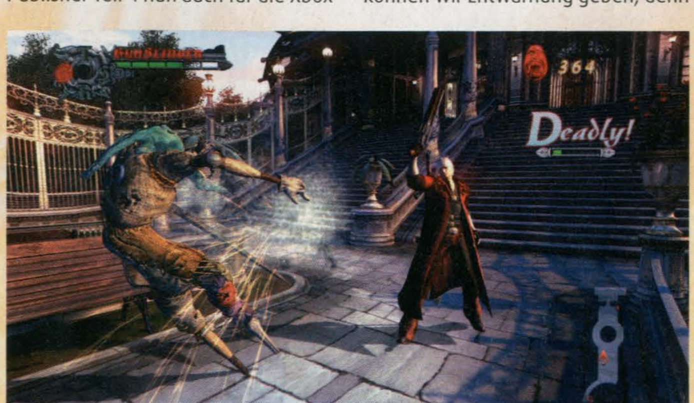




Die Dämonen zittern schon vor Angst, denn im Next-Gen-Debüt von Dante & Co. wird noch spektakulärer gemetzelt.

PS3 An blauen Sprungpunkten hangelt sich Nero über Abgründe.

"Hol' mich doch der Teufel", mag sich so mancher Fan von "Devil May Cry" in den letzten Monaten gedacht haben. So sorgt die erste Next-Gen-Episode der Dämonen-Keilerei schon lange vor Veröffentlichung für Wirbel: einerseits weil Capcom den beliebten Mantelträger Dante gegen den unbekannten Nero austauscht. Andererseits weil der Publisher Teil 4 nun auch für die Xbox 360 ankündigt. Letzteres fanden nicht nur Sony-Anhänger zum Heulen – auch Produzent Hiroyuki Kobayashi zeigte sich alles andere als begeistert von den Multiplattformambitionen seines Arbeitgebers. Fans und Macher werden die Doppelveröffentlichung verkraften, denn keine der beiden Plattformen wird bevorzugt. Auch bei dem neuen Spielcharakter können wir Entwarnung geben, denn der Neue sieht dem altgedienten Dämonentöter Dante zum Verwechseln ähnlich: Das gleiche weiße Haupthaar, das vorlaute Mundwerk und der identische Klamottengeschmack – wenn das mal nicht eine Blutsverwandtschaft zutage fördert. Wie und ob die Kämpfer familiär zueinander stehen, bleibt allerdings bis zur Veröffentlichung Capcoms Geheimnis. So oder so sind Reibereien zwischen den beiden Schwertschwingern vorprogrammiert. Nero wildert nämlich ungeniert in Dantes Reich: Der Jungspund metzgert sich vor prachtvollen Kulissen durch allerlei Ausgeburten der Hölle. Das macht er so stilvoll und elegant, dass wir bei einem Probezock dem aufs Abstellgleis geschobenen Dante keine Träne nachweinen. Zumal uns Produzent Kobayashi versichert, dass wir die zweite



PS3 Dante kann nun im Spiel fließend zwischen seinen vier Kampfstilen Swordmaster, Gunslinger, Trickster und Royal Guard wechseln.



PS3 Rundumschlag: Entfesselt Ihr die aufgeladene Schwertenergie, verhackstückt Nero mit einem Klingentornado seine Gegner.



PS3 Der Gegner mag noch so groß und mächtig sein, Nero stört das nicht.



PS3 Heißer Kampf mit frostigen Gesellen: Die Eisdämonen packt Nero am Kragen und schleudert sie gegen Säulen.

PS3 Feuer frei: Der aufgeladene Schuss haut kleinere Gegner aus den Latschen.

Hälfte des Spiels sowieso mit Dante bestreiten.

Sich auf Nero einzulassen, fällt nicht schwer: "Devil May Cry 4" bedient sich des gleichen Musters, das schon in den vorherigen drei Teilen die Spieler an den Bildschirm fesselte. Mit spielerischer Leichtigkeit hacken wir auf Marionettenmonster ein, schleudern sie in die Luft und durchlöchern sie mit Bleiprojektilen, bis nichts außer einem Schwall roter Orbs zurück bleibt. Begleitend zu Neros Kraftakten lässt Capcom die Grafikmuskeln spielen: Egal, was oder wen Nero mit Schwert und Pistole malträtiert – immer begleiten wuchtige Licht- und Feuerfunken das Spektakel. Abgesehen von der optischen Virtuosität hat der vierte Aufmarsch der weinerlichen Teufel auch spielerische Neuheiten zu bieten. Damit Nero nicht zum billigen Abklatsch Dantes verkommt, haben ihm die Capcom-Mannen einige pfiffige Fähigkeiten mit auf den Weg gegeben: Schwert und Pistole lassen sich durch längeres Drücken der Angriffstasten mit Energie aufladen – ein wuchtiger Schuss und tödliche Klingenwirbel sind die Folge. Außerdem gleicht Neros rechter Arm einer Dämonenklaue, die auf rabiate Weise Verwendung findet. Mit dem 'Devil Bringer' getauften Killerhändchen rammt Ihr Feinde ungespitzt in den Boden, packt sie am Kragen und schleudert sie durch die Luft. Abseits der Kämpfe nutzt Ihr die Pranke als Enterhaken. Wie von einem unsichtbaren Band gezogen, befördert der 'Devil Bringer' Nero an bestimmten Punkten über Abgründe.

»Egal, was oder wen Nero malträtiert – immer begleiten wuchtige Effekte das Spektakel.«

Der 'Devil Bringer' ist eine Allzweckwaffe, die besonders bei Bossen spektakuläre Aktionen auslöst. So bekommt Feuerdämon Berial, einmal seines schützenden Flammenschilds beraubt, die volle Wucht der Faustschläge zu spüren: Nero packt das haushohe Monster, knallt dessen hässliche Visage auf den Boden und befördert die Bestie mit einem Haken gegen die nächste Felswand. Dumm nur, dass Berial sich mit einem Flammeninferno revanchiert und den Helden in einer schillernden Rauch- und Feuerwolke grillt – "Devil May Cry 4" ist doch schwerer, als es den Anschein hat. *jw*

INTERVIEW » HIROYUKI KOBAYASHI



MAN!AC im Gespräch mit dem Produzenten von "Devil May Cry" und "Devil May Cry 4"

Warum sieht Nero wie Dante aus?
Dass Nero wie Dante aussieht, war reiner Zufall. Neros Image sollte düster sein, damit er zum Spiel passt. Darum sieht er so aus, wie er aussieht.

Was sprach gegen eine Neuausrichtung der Serie, wie Sie es beispielsweise bei "Resident Evil" getan haben?
Der Unterschied ist, dass es "Resident Evil" schon seit über zehn Jahren gibt und wir verhindern wollten, dass die Fans des Spielprinzips überdrüssig werden. "DMC" ist erst fünf Jahre alt und damit noch nicht bereit für ein Facelifting. Wir haben also das bekannte Spielprinzip mit einigen neuen Elementen ausgestattet, um die Fans bei der Stange zu halten und gleichzeitig neue Spieler anzulocken.

Sind Sie als Produzent zu "DMC" zurückgekehrt, weil Ihnen nicht gefallen hat, was das Entwicklerteam seit Teil 1 gemacht hat?
Natürlich wusste ich um die sinkenden Verkaufszahlen. Der eigentliche Grund, warum ich zurückgekommen bin, war aber wegen der Next-Gen-Konsolen. Für die neue Plattform wollen wir ein neues Spielerlebnis anbieten und deswegen haben wir – ich und die Produzenten der vorherigen "DMC"-Spiele – gemeinsam entschieden, wie wir den vierten Teil entwickeln.

Wie sehen sie "Devil May Cry" im Vergleich zu "God of War"?
"God of War" ist ein bisschen anders als unser Game. Der Spieler muss Rätsel lösen, Dinge herausfinden. Damit weicht es vom Stil eines traditionellen Actiontitels ab. "DMC" ist im Kern viel mehr ein Actionspiel, weil es keine Rätsel zu lösen gibt und der Spieler nur damit beschäftigt ist, Gegner zu vermöbeln.

Wer hatte die Idee mit einer Xbox-360-Version?
Die Entscheidung fiel an oberster Stelle und da ich ein Capcom-Angestellter bin, muss ich mich daran halten. Viele Leute besitzen eine Xbox 360 und Capcom kann diesen Markt nicht ignorieren. Es macht keinen Unterschied, für welche Plattform sie das Spiel kaufen. Die Spielerfahrung ist dieselbe.

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	2007

DEVIL MAY CRY 4

Das gefällt uns:
- » fantastisch choreografierte Action
- » prachtvolle Umgebungen, üppige Effekte
- » cooler 'Devil Bringer'-Kampfstil

Daran muss gearbeitet werden:
- » spielerische Neuerungen noch zu wenig
- » etwas eintönig



Grafisch opulentes Actionspektakel, das spielerisch aber noch zu wenig Neues bietet.

Stuntman: Ignition

360 Nach gelungenem Stunt genießt Ihr einen rasant geschnittenen Film.

Für Nervenstarke: THQs Renn-Action wandelt auf dem schmalen Grat zwischen Lust und Frust.

"Vorbereitung ist das A und O. Wer die Stuntsequenzen immer wieder durchgeht, kann von einem sicheren Gelingen ausgehen", verkündet Rennfahrer Julien Piguet bei der Präsentation von "Stuntman: Ignition".

Das mag für das echte Leben zutreffen. Doch ich sitze hier in Paris vor einem hochauflösenden LCD-Schirm und könnte das Xbox-360-Pad vor Wut gegen die Wand pfeffern. Grund ist besagtes Spiel. Der letzte der vier antestbaren Solo-Levels macht nämlich da weiter, wo der Vorgänger anno 2002 (siehe MAN!AC 09/02) aufhörte: bei knallharten, ohne Auswendiglernen nicht zu schaffenden Missionen. Und das, obwohl Produzent Randy King vor knapp einer Stunde behauptete: "Wir haben uns das erste 'Stuntman' genau angesehen und den Schwierigkeitsgrad entschärft".

Nun gut, vielleicht ist mein Nervenkostüm nicht mehr ganz so stabil wie vor fünf Jahren. Immerhin darf ich jetzt innerhalb eines Stunts fünfmal danebenhauen, bevor der virtuelle Regisseur den Take abbricht. Wer sich besonders doof anstellt, bekommt zwei weitere 'Credits' dazu – Easy-Mode nennt sich das dann.

"Damit sollte es doch zu schaffen sein", raune ich mir zu. Und tatsächlich, es klappt! Jubel, Konfetti, Feuerwerk. Die Befriedigung es geschafft zu haben, ist so groß wie beim ersten Teil – das Verlangen, auch die anderen 35 Stunts zu meistern, regt sich vehement. Schließlich hat das Spielprinzip nichts von seiner erfrischenden Andersartigkeit eingebüßt: Als Stuntman steigt Ihr in 28 Fahrzeuge und vollführt damit halsbrecherische Aktionen: Slidet mit angezogener Handbremse durch Kurven, springt über Rampen und rammt markierte Vehikel. Was Ihr zu tun habt, erklärt vorab der Regisseur. Dieser quasselt während des Stunts zudem aus dem Off: "Überhol' das Auto links", "Spring über die Straßenbahn" schallt es aus den Lautsprechern. Habt Ihr eine Szene zur Zufriedenheit des Filmemachers über die Bühne gebracht, gibt's als Belohnung die fertig geschnittene Sequenz zu sehen.

»Das Spielprinzip hat nichts an Frische eingebüßt.«

Die PS3-Version soll wie die Xbox-360-Fassung aussehen: ansehnlich mit aufwändigem Schadensmodell. Die PS2-Umsetzung wird laut Aussage des Entwicklers über dem grafischen Niveau des Vorgängers liegen – zu begutachten war sie nicht. Dafür durfte der Verfasser dieser Zeilen noch den neuen Mehrspieler-Modus ausprobieren. Hier herrscht aktuell (spaßiges) Chaos – bei der Punktevergabe blickte keiner der anwesenden Schreiberlinge durch. *os*



360 Mischung aus Rennspiel und Stuntaction: Im Multiplayer-Modus zählen je nach Variante Platzierung oder Punkte.

INFOS

System	PS2, PS3, 360
Entwickler	Paradigm, USA
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	3. Quartal

STUNTMAN: IGNITION

Das gefällt uns:
- » frisches Spielprinzip
- » aufwändiges Schadensmodell
- » abwechslungsreiche Szenarien

Daran muss gearbeitet werden:
- » Trial&Error-Passagen immer noch vorhanden
- » Bildrate geht teils arg in die Knie

Crashen auf Kommando: erfrischend andersartige Action-Raserei, die hoffentlich nicht am Schwierigkeitsgrad scheitert.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Square Enix Party 2007

Feierlaune bei Square-Enix: Der "Final Fantasy"-Macher präsentiert kommende Abenteuer!

Mitte Mai durften Spieler in Tokio zukünftige Produkte von Square Enix beschnuppern: Dazu wurden in den Hallen der Makuhari-Messe allerlei Stände, Merchandise- und Comic-Arenas eingerichtet. Neben den spielbaren Titeln bestaunten die Besucher in zwei Kinos allerlei Ausschnitte weiterer Produktionen. Darüber hinaus wurden am Rande der Veranstaltung auch einige Geheimnisse offenbart: Synchronsprecher der kommenden Rollenspiel-neuauflagen **Star Ocean 1&2** (PSP) plauderten aus dem Nähkästchen und wer die Präsentationen genau verfolgte, durfte eine neue Szene mit "Kingdom Hearts"-Held Sora bestaunen - mehr wird erst im Herbst auf der Tokyo Game Show verraten.



PSP Neue Episoden: "Crisis Core" wird das Kampfsystem des ersten PSone-"Final Fantasy" vereinfachen.

Wir bleiben bei den Fakten: An der Seite von **The Last Remnant** (siehe Seite 70) sorgte vor allem das Action-Rollenspiel **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors** für Aufsehen, in dem Square Enix das Kampfsystem seiner Nippon-Konsole "Dragon Quest Kenshin" (MAN!AC 01/04) aufpoliert – Ihr erforscht eine 3D-Abenteuerwelt und haut den Monstern in Echtzeit die Wii-Remote um die Ohren. Natürlich wurden auch neue Szenen aus **Final Fantasy XIII** gezeigt, dem ergänzende Action- und Handy-Ableger auf den Leib geschneidert werden – so kann man die Handlung sogar mobil weiter erforschen. Originell waren auch die Ankündigungen für Handhelds, denn **Dragon Quest IX** erscheint exklusiv fürs Nintendo DS. Außerdem lassen die Japaner ihre RPG-Figuren in **Itadaki Street DS: Dragon Quest & Super Mario** gegen Nintendo-Helden zum Brettspiel antreten. Die letzten Tage im Leben von Hiphop-Fan Neck spielen in den Straßen von Tokio, deshalb wird **It's a Wonderful World** vermutlich nicht nach Übersee kommen. Selbiges gilt für die Lernspielserie **DS Style**, die dem japanischen Publikum u.a. klassische Musik und Gartenarbeit ans Herz legen soll. Für Euro-Spieler interessanter sind dagegen die Neuauflagen und Ableger der vielen **Final Fantasy**-Klassiker: Die ersten beiden Episoden kommen in der **Anniversary Edition** originalgetreu auf PSP, DS-Fans werden dagegen **Final Fantasy IV** in 3D genießen dürfen. Beide Handhelds bekommen zudem eigene Varianten des Strategiespiels **Final Fantasy Tactics**. Wie lange Ihr darauf warten müsst, bleibt allerdings unklar: Westliche Termine wurden auf der Party in Tokio nicht genannt. *oe*



DS Der einstige "Final Fantasy"-Konkurrent darf auf dem DS weiter leben: "Dragon Quest IX" erforscht Ihr trotz Comic-Grafik in 3D.



PS3 Kein fader Stellungskrieg: Die Kämpfe von "Final Fantasy XIII" sind mit Action-Animationen und flexibler Kameraführung aufregend in Szene gesetzt.

HIGHLIGHTS DER SQUARE ENIX PARTY 2007

Titel	System(e)	Genre	spielbar
Dragon Quest IX	DS	Rollenspiel	Nein
Dragon Quest Monster Battle Road	Arcade	Kartenspiel	Nein
Dragon Quest Monster Joker	DS	Rollenspiel	Nein
Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors	Wii	Action-Rollenspiel	Ja
DS Style	DS	Lernspiel	Ja
Final Fantasy Advance 2	GBA	Strategie	Ja
Final Fantasy Anniversary Edition	PSP	Rollenspiel	Nein
Final Fantasy II Anniversary Edition	PSP	Rollenspiel	Nein
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	Wii	Action-Adventure	Nein
Final Fantasy Crystal Chronicles: Rings of Fates	DS	Action-Adventure	Ja
Final Fantasy IV	DS	Rollenspiel	Nein
Final Fantasy Tactics: War of the Lions	PSP	Strategie	Ja
Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire	DS	Strategie	Ja
Final Fantasy VII Crisis Core	PSP	Rollenspiel	Ja
Final Fantasy XII International Zodiac Job System	PS2	Rollenspiel	Ja
Final Fantasy XII Revenant Wings	DS	Rollenspiel	Ja
Final Fantasy XIII	PS3	Rollenspiel	Nein
Itadaki Street DS: Dragon Quest & Super Mario	DS	Brettspiel	Ja
It's a Wonderful World	DS	Action-Rollenspiel	Ja
The Last Remnant	PS3 / 360	Rollenspiel	Nein

FLIEGER-ACTION WIE NIE ZUVOR

Erlebe spektakuläre Luftkämpfe, nervenzerreißende Missionen und Action total mit den modernsten Kampf-Jets der Welt.











www.codemasters.de/heatseeker

12

SPIELE-TEST




Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



DS Matthias im Glück: Er durfte "King of Fighters Maximum Impact 2" testen.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel - alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele - unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens - da etwas leistungsfähiger - sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).

Stationäre Konsolen: PS3 / Xbox 360, Wii, PS2 / Xbox / GameCube
Handhelds: PSP, DS

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Tomb Raider: Anniversary



INFOS

System	PS2 / 360 / PSP
Entwickler	Crystal Dynamics, USA
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Tolle Spielbarkeit, pompöse Levels und geniales Leveldesign: klar das beste PS2-"Tomb Raider", wenn auch stellenweise frustig.



PS2 Reicht es oder reicht es nicht? Die Sprungeinlagen sorgen des Öfteren für Adrenalinschübe.

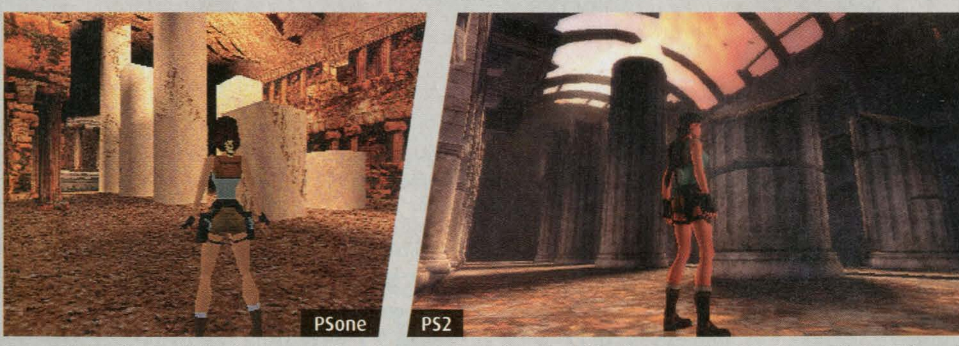
Egal, wo man hinschaut – jeder kramt die angestaubten Klassiker aus der Mottenkiste und bringt sie ein zweites Mal gewinnbringend unters Volk. So schlägt die Filmindustrie Kapital aus Remakes zu "King Kong" und "Godzilla", die Musikindustrie hält die "Eternal Flame" durch regelmäßigen Cover-Nachschub am Lodern und die Automobilindustrie schickt Klassiker wie Käfer und Mini erneut ins Rennen. Selbst das Friseur-Metier preist die Retro-Matte Vokuhila als den letzten Schrei an. Nur eine Branche scheint sich da herauszunehmen: die Videospielindustrie. Abgesehen von "Resident Evil" für den GameCube sind echte Remakes Mangelware.

Woran liegt's? Nun, betrachtet man die angeführten Beispiele, stößt man schnell auf eine Gemeinsamkeit: Zwischen Original-Produkt und Neuauflage liegen mehr als zehn Jahre. Eine Art ungeschriebenes Gesetz also! Und plötzlich ist klar, warum die Software-Schmieden bislang so zurückhaltend waren: Die potenziellen Spiele, die diese Zeitspanne einhalten, sind zu 99 Prozent 2D-Spiele. Und die eignen sich eben nicht sonderlich gut, um in 3D-Optik erneut über den Bildschirm zu flimmern. Doch mittlerweile haben auch Polygon-Schleudern wie Saturn und PSone über elf Jahre auf dem Buckel; die Recycling-Lawine könnte also langsam ins Rollen kommen. Und siehe da: Mit "Anniversary" erscheint ein Remake des kultigen Action-Adventures, das 1996 zuerst für den Saturn und wenig später für die PlayStation erschien: "Tomb Raider".

Kein altes Eisen

Um es vorweg zu nehmen: Das Croft'sche Abenteuer wurde nicht nur optisch generalüberholt, sondern auch spielerisch einer Frischzellenkur unterzogen – doch dazu später mehr. Gleich geblieben ist die Hintergrundgeschichte und der grobe Spielablauf: Auf der Suche nach einem mächtigen Artefakt durchforstet Ihr z.B. eisige Katakomben in Peru, turnt durch eindrucksvolle Griechenland-

VON FALTEN KEINE SPUR: LARA HEUTE UND VOR 10 JAHREN



Gegenüberstellung: Links das St. Francis Folly aus dem Ur-"Tomb Raider", rechts das PS2-Gegenstück. Während der Levelaufbau hier nahezu identisch ist, erkennt Ihr andere Räume kaum wieder. Auch optisch hat sich einiges getan: Durch die jetzt offene Decke wird das Ambiente in schummriges Licht gehüllt.





Bist du aber groß geworden: Der schmale T-Rex aus PSone-Zeiten wirkt verglichen mit dem Monstrum aus "Anniversary" fast schon lächerlich. Auch der Kampf gestaltet sich anspruchsvoller: Während damals ein paar Kugeln aus der Knarre ausreichten, müsst Ihr die Bestie heute in eine Stachelbarriere locken.

André Kazmaier

Größer, schöner, besser – Miss Crofts letzte PS2-Exkursion holt noch mal alles aus der betagten Machine heraus. Mir hat zwar schon die "Legend"-Episode gut gefallen, aber "Anniversary" toppt diese mit Leichtigkeit: Die wenigen Actioneinlagen haben jetzt endlich Daseinsberechtigung und die Klettereien sind spielerisch nahezu perfekt. Leider nur nahezu: Weil man gelegentlich nicht erkennt, wo es weitergeht oder Zeitlimits arg knapp bemessen sind, stürzt die sexy Archäologin öfter in die Tiefe, als einem recht sein kann – hier habe ich die Rückspulfunktion aus "Prince of Persia" schmerzlich vermisst. Ansonsten kann ich "Tomb Raider: Anniversary" nur jedem ans Herz legen – vor allem Fans des persischen Prinzen.



PS2 Frau Croft genießt die herrliche Aussicht: Vor allem die Ägypten-Levels sehen dank kolossaler Bauten und herrlicher Beleuchtung umwerfend schön aus. Lediglich die fehlende Kantenglättung stört das Postkarten-Panorama – aber man kann ja (außer in "God of War II") nicht alles haben.

Kulissen und erkundet mythische Tempelanlagen in Ägypten.

Das geht in den meisten Fällen folgendermaßen von statten: Zunächst einmal kommt Ihr in einen riesigen Raum, den Ihr genauer unter die Archäologen-Lupe nehmt. Aber Achtung, hier wimmelt es nur so vor Gefahren! Bedrohung Nummer eins: Ihr bleibt wie angewurzelt erst einmal mehrere Minuten stehen, um die eindrucksvolle Kulisse – und die imposanten Rundungen von Frau Croft – zu inspizieren. Doch die exzessive Begutachtung wird durch Bedrohung Nummer zwei jäh unterbrochen: Mit einem ohrenbetäubenden Gebrüll kündigen sich drei aufgebrachte Gorillas an. Wer jetzt mit den Augen rollt und meint, die Kämpfe würden wieder so belanglos ausfallen wie in "Tomb Raider: Legend", irrt. Die Ballereien mit den fast ausschließlich tierischen Kontrahenten werden jetzt wesentlich gezielter eingesetzt und sind obendrein packender inszeniert. Dafür sorgt nicht zuletzt die neue Adrenalin-Funktion: Schießt die Vierbeiner ein paar Mal an und sie sprinten wutentbrannt auf Euch zu. Wenn Ihr nun im richtigen Moment einen Satz zur Seite macht, wird die Zeit verlangsamt und Ihr könnt dem Viehzeug mit nur einem Schuss den Garaus machen – vorausgesetzt, Ihr drückt zum richtigen Moment ab. Gelungene Neuerung! Bei aller Lobhudelei wollen wir aber nicht verschweigen, dass wir bei vereinzelten Gefechten nicht in erster Linie mit dem Feind zu kämpfen hatten, sondern mit ungünstigen Kameraperspektiven und "Verdammt, lass mich doch erst aufstehen, bevor du wieder angreifst"-Situationen.

Puzzlen mit Lara

Nachdem Ihr den Primaten die Felle über die Ohren gezogen habt, stoßt Ihr auf vier Vertiefungen in der Wand. Was Ihr zu tun habt, ist klar (immerhin habt Ihr vorher schon Räume nach demselben Prinzip passiert): Findet die passenden Objekte und öffnet so das Tor zum nächsten Gewölbe. Das alles klingt wahnsinnig routiniert – ist es zum Teil auch. Was aber immer wieder motiviert und aufs Neue verblüfft, ist das geniale Leveldesign. Die Crystal-Dynamics-Entwickler sorgen dafür, dass Eure

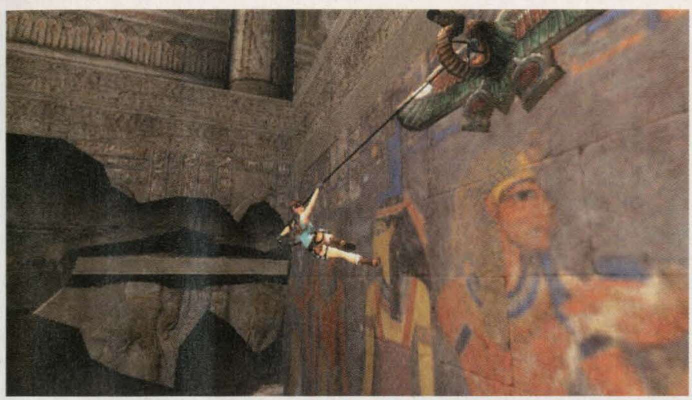
DIE COLLECTORS-EDITION



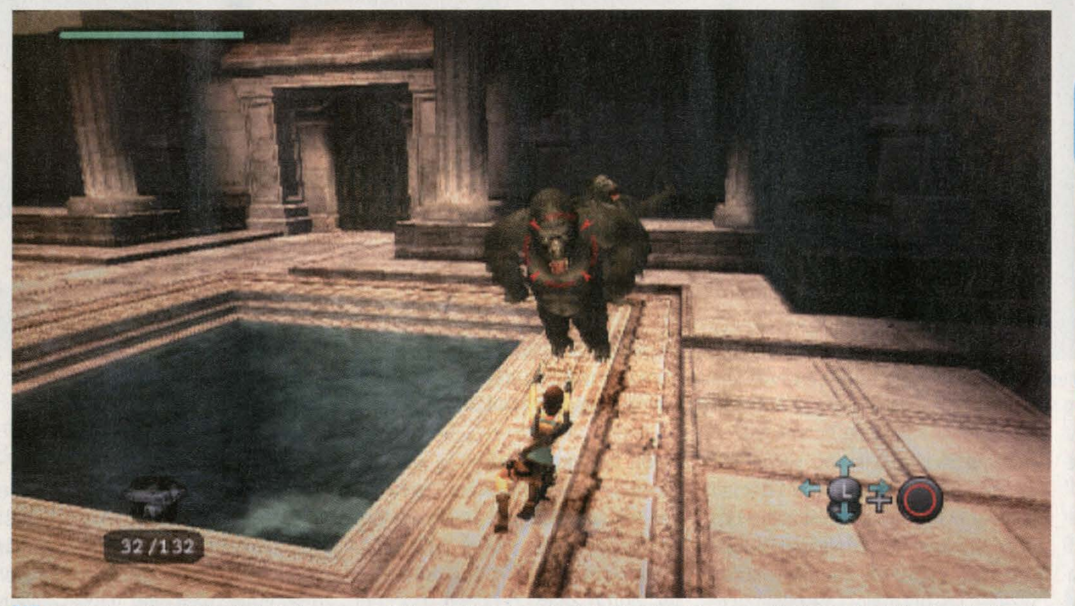
Zum zehnten Jahrestag von "Tomb Raider" beschenkt Euch Eidos mit einer prall gefüllten Collectors-Edition. Neben den freischaltbaren Extras auf der Spieledisc (Alternativ-Outfits, Audio-Kommentare der Entwickler, Charakter-Biographien) liegt der Verpackung noch eine zweite DVD bei. Darauf findet Ihr Soundtracks zu "Anniversary" und "Legend", Artwork-Galerien, verschiedene Trailer und eine 30-minütige Doku über Lara Croft. Übrigens: Eine abgespeckte Version ohne Bonusmaterial wird es erst nicht geben.



PS2 Immer schön Haltung bewahren: Wenn Lara plötzlich wild um sich fuchtelt, müsst Ihr schnell die Dreieck-Taste drücken, damit sich die dralle Amazone wieder fängt und nicht als frittierte Fleischeinlage endet .


PS2 Praktisches Werkzeug: Lauft mit Hilfe des Enterhakens an der Wand entlang, verwendet ihn als Liane oder verrückt mit ihm schwere Gegenstände.


PS2 Bei den Bosskämpfen ist Köpfchen gefragt: Hier schicken wir dem Zentauren seinen Versteinerungsstrahl postwendend zurück.


PS2 Statt Zucker gibt die Grabräuberin dem Affen lieber eine Portion Blei: Im Adrenalin-Modus weicht Ihr den Bestien in Zeitlupe aus und schaltet sie mit nur einem Schuss aus. Damit der nicht daneben geht, lockt Ihr die Gegner auf.

Ulrich Steppberger
Alles Gute zum Geburtstag, Lara. Du bist zwar, ganz ladylike, etwas spät dran mit Deinem Jubiläum, doch das Warten hat sich gelohnt: Besser als "Tomb Raider: Anniversary" kann ich mir das Update eines (neuzeitlichen) Klassikers fast nicht vorstellen. Die Grafik-Engine bringt die imposanten Umgebungen flüssig auf den Schirm, die "Legend"-Steuerung funktioniert tadellos und macht das ganz schön knifflige Erkunden der Levels noch spaßiger. Geballert wird zum Glück wenig, denn die fordernden Kletterpassagen machen das Abenteuer erst zum Erlebnis. Außerdem stimmen im Vergleich zu "Legend" Herausforderung und vor allem Umfang - wer sich dieses "Tomb Raider" entgehen lässt, verpasst den Höhepunkt der Serie.

Klettereien nie langweilig werden: Mal hangelt Ihr Euch an schmalen Felsvorsprüngen entlang und wagt riskante Sprünge von Klippe zu Klippe, dann schwingt Ihr Euch an einem Seil über schwindelerregende Höhen oder balanciert auf schmalen Säulen über Lavaströme. Immer griffbereit haltet Ihr dabei Euren Enterhaken, dessen Einsatzgebiet im Vergleich zu "Tomb Raider: Legend" erweitert wurde: Verankert das praktische Utensil an einem Haken, und Ihr könnt - ähnlich dem persischen Prinzen - an der Wand entlang laufen. Apropos "Legend": Zwar wurden Steuerung und Spielablauf fast 1:1 übernommen, dafür ist "Anniversary" dem Vorgänger in Sachen Grafik, Musik, Komplexität, Umfang (ca. 15 Stunden) um ein Vielfaches überlegen.

Kein Sonntagsausflug

Kletter-Novizen seien gewarnt: Auch der Schwierigkeitsgrad hat deutlich angezogen. Sowohl die vertrackten (jedoch stets logischen) Rätsel als auch die teils haarigen Geschicklichkeitseinlagen stellen Eure Geduld gelegentlich auf die Probe. Dafür waren die Entwickler großzügig mit Checkpoints - nervig nur, dass Ihr nach jedem Ableben mit (immerhin kurzen) Ladepausen gequält werdet.

Abgerundet wird das exquisite Abenteuer-Paket mit allerlei Goodies, die Ihr durch das Aufspüren von gut versteckten Reliquien und Artefakten freischaltet (siehe Infokasten auf der vorigen Seite). Bleibt noch die Frage, ob wir "Tomb Raider: Anniversary" auch Kennern des Originals ans Herz legen? Ganz klar: ja! Denn zum einen steuert sich die attraktive Archäologin nun wesentlich dynamischer, zum anderen erforscht Ihr komplett umgekrempelte bzw. erweiterte Welten. Während Ihr im Original z.B. eine Brücke unbeschadet überqueren konntet, bricht selbige in der Neuauflage zusammen und sorgt für einen gehörigen Schreck. Klasse! Geschmackssache sind dagegen die neuen Quick-Time-Events, die aber schön in Szene gesetzt wurden und ohnehin nur sehr selten anzutreffen sind. *ak*

"ANNIVERSARY" AUF Wii

Bis vor kurzem ließ Eidos noch verlauten, "Tomb Raider: Anniversary" erscheine nur für PS2 und PSP. Pustekuchen - noch in diesem Jahr feiert Lara ihr Jubiläum auch auf der Nintendo-Konsole. Ob Ihr den Greifhaken dann per Wurfbewegung verankert oder Gegner in Lightgun-Manier unschädlich macht, ist noch nicht bekannt - ebenso wenig gibt's bislang Screenshots. Die PSP-Fassung hat sich hingegen etwas verschoben, den Test reichen wir in der nächsten Ausgabe nach. Auch Xbox-360-Besitzer sollten die Hoffnung nicht aufgeben: Es würde uns schon sehr wundern, wenn Frau Croft sich nicht auch hier blicken lässt. Uns würde es auf jeden Fall freuen.


PS2 Heimelige Atmosphäre: Unabhängig vom Hauptspiel dürft Ihr im Anwesen der Crofts kleine Rätsel lösen und ergatterte Trophäen bewundern.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

- "Tomb Raider"-Neuauflage mit erweiterten bzw. überarbeiteten Levels
- wesentlich länger als "Legend"
- wieder mit dabei: das mit Rätseln gespickte Croft-Manor
- Boni: neue Outfits, Audio-Kommentare, Soundtracks und vieles mehr

PlayStation 2

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 6
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 87 von 100

Picross DS

INFOS

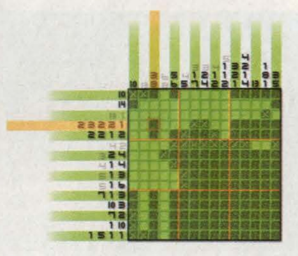
System	DS
Entwickler	Jupiter, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-5

FAZIT

Nüchtern präsentiert, aber immens fesselnd: ebenso interessante wie anspruchsvolle Zahlenknobelei für Handheld-Denker.

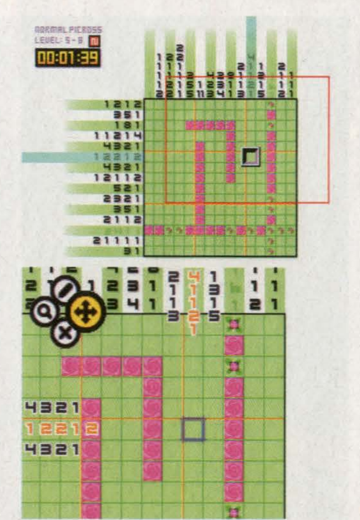
Sudoku und kein Ende: Die Zahlenrätselei erfreut sich weiterhin ungebremster Beliebtheit, was sich zum Glück nicht mehr nur in endlosen Modul-Varianten niederschlägt – auch andere fernöstliche Denkaufgaben kommen im Zuge dessen nun in den Westen. So wagt es Nintendo zwölf Jahre nach "Mario's Picross" endlich wieder, eine Neuauflage der Idee bei uns zu veröffentlichen.

Aufgabe bei "Picross DS" ist es, Bilder zu zeichnen, indem Ihr einzelne Felder in einem Raster ausfüllt. Welche Bereiche gefragt sind, erkennt Ihr an Zahlenfolgen zu jeder Zeile und Spalte. Durch geschicktes Kombinieren lässt sich dann herausfinden, wo eine Markierung gesetzt werden muss und wo der Platz frei bleibt. Das klingt einfach, wird aber je nach Größe der Aufgabe ganz schön knifflig, spätestens bei Bildern mit 20 mal 20 Kästchen werden Eure grauen Zellen mächtig gefordert.



DS Wer will, knobelt in Komplettansicht und mit Digikreuz und Tasten.

Dabei haben die Entwickler an alles Mögliche gedacht: Löst Ihr genügend Aufgaben, gibt's als Belohnung reaktionsbasierte Minispiele – die sind nicht spektakulär, aber als nette Gimmicks willkommen. Außerdem könnt Ihr traditionell mit Steuerkreuz agieren oder per Stylus einzeichnen, allerdings bearbeitet Ihr bei letzterer Variante die komplexeren Rätsel in vergrößerten Ausschnitten, was nicht ganz so praktisch ist. Die Hälfte der Aufgaben gibt Euch bei Fehlern Tipps und Strafminuten, der Rest lässt Euch im Dunkeln, bis Ihr die richtige Lösung alleine gefunden habt – genau das Richtige für Könner. Auch für gesellige Knobler ist gesorgt, sowohl lokal als auch via Internet könnt Ihr um die Wette grübeln. *us*



DS Agiert Ihr mit dem Stylus, wird das vergrößerte Bild gescrollt.

Ulrich Steppberger

Darauf habe ich lange gewartet: Endlich beschert uns der gegenwärtige Boom japanischer Knobeleien auch ein vernünftiges Picross. Die Aufmachung ist zwar etwas nüchtern, doch kleine, unaufdringliche Grafikdetails sorgen dafür, dass immerhin etwas visueller Charme zu finden ist. An der Klasse dieser Knobelvariante gibt es dagegen nichts zu rütteln, die kniffligen Aufgaben sind stets fair und werden schnell zum Zeitfresser. Schade nur, dass bei großen Feldern die Übersicht etwas leidet, doch das lässt sich verschmerzen.

PICROSS DS

- » über 300 Rätsel
- » Nachschub via Internet zu erhalten
- » Stylussteuerung nicht perfekt, aber gut gelungen
- » mit Tagestests und Statistikkurve
- » simple, aber nette Miniübungen dabei
- » eigene Aufgaben erstell- und verteilbar

DS **SPIELSPASS**

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	5 von 10



Forza Motorsport 2





INFOS

System	360
Entwickler	Turn 10, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Rennspiel
Termin	8. Juni
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Spürbar verbesserte Rennsportsimulation mit Schwerpunkt auf Fahrgefühl und flüssiger Optik – nicht perfekt, aber sehr gut.



360 Die legendäre Nordschleife ist wieder dabei: Wer sie zu ungestüm angeht, zerbeult schnell sein Auto.

"Gran Turismo" gilt als der heilige Gral für alle, die auf realitätsnahe, aber dennoch nicht zu pedantisch angelegte Rennsportsimulationen stehen – aber den gibt's eben nur für die Sony-Hardware. Deshalb bemühte sich Microsoft um einen eigenen Rivalen in Form des 2005 erschienenen "Forza Motorsport", das dank Xbox Live auch spannende Online-Rennen ermöglichte und schnell eine treue Fangemeinde gewann.

Die Erwartungen an die Fortsetzung sind daher hoch gesteckt, zumal "Forza Motorsport 2" vor "Gran Turismo 5" (das "GT HD"-Demo auf der PS3 ist schließlich kein vollwertiges Spiel) in die Next-Gen-Startaufstellung fährt. Wieder steht die akkurate Simulation von Fahrverhalten und -physik im Vordergrund, ohne aber 'normale' Spieler abschrecken zu wollen. Soll heißen, jedes Vehikel hat seine eigene Charakteristik und fühlt sich überzeugend realistisch an. Außerdem machen sich bereits kleine Änderungen am Setup bemerkbar – Bastler können ihren Tuning-Gelüsten freien Lauf lassen, trotzdem braucht Ihr kein stundenlanges Fahrtraining, um flotte Runden auf den Asphalt zu zaubern. Der Kompromiss ist tadellos gelungen und kann sich ohne Weiteres mit "Gran Turismo" messen. Bequemlichkeiten in Form von auf Wunsch abschaltbaren Fahrhilfen wie ABS und Traktionskontrolle sowie der berühmt-berüchtigten Ideallinien-Anzeige sorgen dafür, dass sich Konsolenpiloten aller Leistungsklassen wohl fühlen. Letztere Einblendung gibt's jetzt auch als Kompromisslösung: Sie blinkt dann nur auf, wenn Ihr zu schnell auf eine Kurve zubraust.

Vier Räder und Vollgas

Am Fuhrpark gibt es wenig zu meckern, über 300 Boliden stehen parat. In zehn Leistungsklassen aufgeteilt, wählt Ihr zwischen normalen Straßenmodellen von z.B. VW oder Honda, Luxusschlitten aus den Porsche- und Ferrari-Werkstätten sowie Hochgeschwindigkeitsgeschossen diverser Rennserien. Bei allen könnt Ihr zahlreiche Feineinstellungen vornehmen und Upgrades kaufen, die auch die Einteilung der Rennklasse beeinflussen – wer will, züchtet sich z.B. einen Super-Golf, der es dann selbst mit Lamborghinis aufnimmt. Ebenfalls nicht fehlen darf die populäre Option des Vorgängers, eigene Kunstwerke auf den Lack zu zaubern: Die Werkzeuge und Vorlagen dafür sind zwar erneut mehr an Könner gerichtet, die haben dafür ungeahnt viele Möglichkeiten – pro Fahrzeugseite sind nun satte 4.000 Schichten bearbeitbar.

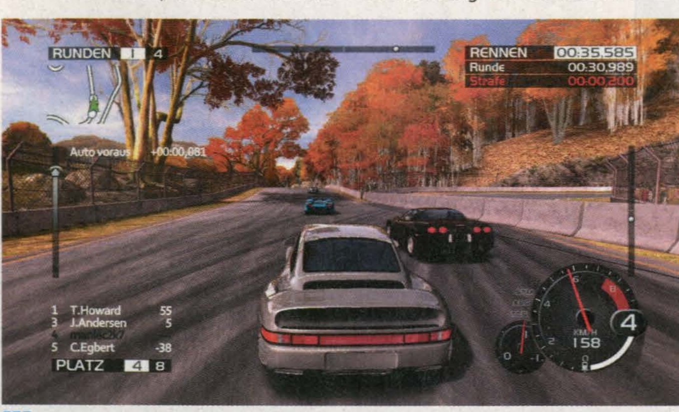


360 Der ehemalige Flughafen Sebring ist einer der neuen Rennorte und wurde wegen seiner tückischen Betonplatten-Abschnitte ausgewählt.

Grafisch macht "Forza Motorsport 2" einen großen Schritt nach vorne: Das zeitweise utopisch anmutende Versprechen, durchgehend 60 Bilder pro Sekunde zu erreichen, ist tatsächlich Wirklichkeit geworden. So geschmeidig und flüssig wie hier flitzen die Vehikel in kaum einem anderen Rennspiel über die Pisten. Auch die Automodelle mitsamt Echtzeitspie-

Thomas Stuchlik

Vom Vorgänger war ich damals trotz großer Vorfreude enttäuscht. Teil 2 merzt nun viele Kritikpunkte aus. Allen voran den wichtigsten: das Fahrverhalten. Zahlreiche Physik-Berechnungen sorgen endlich für ein nachvollziehbares wie spannendes Sim-Feeling, das dank abschaltbarer Fahrhilfen und einblendbarer Echtzeit-Fahrdaten für Motivation sorgt. So macht das Ausloten des Grenzbereichs und die Jagd nach der Bestzeit richtig Spaß. Ebenso gefällt das zeitintensive Lackieren des eigenen Vehikels, ein Bildimport via USB wäre hier aber noch sinnvoll gewesen. Optisch bleibt der Wow-Effekt zwar aus, dennoch bringt die durchweg flüssige Grafikkulisse viel Fahrspaß auf den Schirm – Xbox-360-untypisch aber ohne Anti-Aliasing.



360 Die meisten Fantasie-Kurse des Vorgängers wurden nicht übernommen, doch die beiden herbstlichen Maple-Valley-Pisten schafften den Sprung.





360 Dürfen nicht fehlen: detaillierte Renn-Replays und die Foto-Funktion.



360 Während die realen Schauplätze meist mit wenig spektakulärer Umgebungsoptik daherkommen, ist das Stadtrennen in New York eine willkommene Abwechslung und schick anzusehen – leider nur noch mit der einfacheren und kürzeren Kursführung.

gelungen und (rudimentär visualisiertem) Schadensmodell können überzeugen, wenn auch gelegentlich ein wenig 'Plastik'-Eindruck entsteht. Als Kompromiss gibt's dafür bei den meisten Kursen nicht viel Interessantes neben dem Asphalt zu sehen – was allerdings bei den realen Vorbildern in der Regel auch der Fall ist.

Realität vor Fantasie

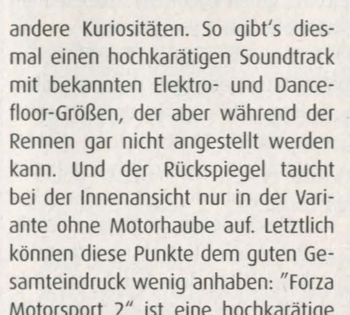
So wurde die Auswahl der Veranstaltungsorte diesmal von der Streckenführung her zwar mit den Neuzugängen Sebring, Mugello und Suzuka reizvoller, dafür fielen viele der visuell ansprechenderen Fantasie-Vertreter des Vorgängers weg: So vermissen wir u.a. Tokio und Rio sowie die Bergetappen. Obwohl sich 47 Strecken nach viel anhören, relativiert sich die Summe durch viele Rückwärtsvarianten und Teilstücke – alleine das Testgelände deckt mehr als ein Drittel aller Kurse ab. Wieso Ihr zudem einige der interessanteren Pisten erst in der zweiten Hälfte der Karriere erlebt und andere dafür gerade anfangs ständig fahren müsst, ist wohl ein Geheimnis der Entwickler – wie auch ein paar andere Kuriositäten. So gibt's diesmal einen hochkarätigen Soundtrack mit bekannten Elektro- und Dancefloor-Größen, der aber während der Rennen gar nicht angestellt werden kann. Und der Rückspiegel taucht bei der Innenansicht nur in der Variante ohne Motorhaube auf. Letztlich können diese Punkte dem guten Gesamteindruck wenig anhaben: "Forza Motorsport 2" ist eine hochkarätige Rennsportsimulation, die viel kann und eine Menge Spaß macht – auch diesmal gibt es aber noch viel Luft nach oben, weitere Verbesserungen sind möglich. Einen dicken Trumpf des Rasers konnten wir beim Test allerdings noch nicht berücksichtigen: Die umfangreichen Online-Möglichkeiten mit Rennen, Auktionen und anderen interessanten Extras waren mit unserer Testfassung nicht nutzbar – deshalb gibt's nächste Ausgabe eine ausführliche Ergänzung dazu im Online-Nachtest. *us*



360 Künstler mit viel Talent und vor allem sehr viel Zeit und Geduld kleben detaillierte Motive auf den Lack.



360 Nahezu jede Fahrzeugkomponente kann durch bessere Upgrades ersetzt oder getunt werden.





Ulrich Steppberger

Zugegeben, ich bin nicht unbedingt Teil der Kernzielgruppe von "Forza 2", weshalb mir auch einige Dinge mehr aufstoßen als Simulationsfans. Zwar gefällt mir, dass die Karriere viel Führung bietet, doch die ohnehin nicht überwältigende Streckenzahl wird dort durch penetrante Wiederholungen bestimmter Pisten noch auffälliger. Die Konzentration auf die echten Kurse kann ich verstehen, nur sehen die eben weniger spannend aus – dafür läuft die Grafik in der Tat stets flüssig und macht u.a. die Nordschleife zum Genuss. Weil das Fahrgefühl stimmt, fahre ich trotzdem immer noch ein weiteres Rennen, schließlich muss ich für die Online-Wettkämpfe trainieren: Vor allem dort dürfte "Forza 2" sicherlich auf lange Zeit ein Hit sein.



360 Die visuell nicht sonderlich spannend aussehende Teststrecke bekommt Ihr in sage und schreibe 18 Varianten vorgesetzt.

FORZA MOTORSPORT 2

» 47 Strecken an 13 Orten
» 303 Fahrzeuge in 10 Klassen
» Steuerung sehr realistisch, trotzdem nicht zu überzogen detailversessen
» Karrierestruktur wie beim Erstling
» noch viel mehr Möglichkeiten zum Auto-Tuning und zur Verschönerung

360	SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10
	85 von 100

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

Crush

INFOS

System	PSP
Entwickler	Kuju Ent., England
Hersteller	Sega
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Feiner Denksport mit genialem Kniff: Für Segas anspruchsvolle Knobelei braucht's Geduld und räumliches Vorstellungsvermögen.

PSP **Gleich crusht's! Via Tastendruck wird die 3D-Welt von einer Sekunde auf die andere flach wie eine Flunder.**

Wer die letzten MAN!AC-Ausgaben ausführlich gelesen hat, dürfte über Nintendos raffinierte RPG-Hüpfspiel-Mixtur "Super Paper Mario" bestens informiert sein. Das ohne Zweifel markanteste Feature von Marios Papp-Abenteuer ist der Wechsel zwischen den Perspektiven: Via Knopfdruck ändert Ihr die Sichtweise aufs Spielgeschehen und umgeht in 3D locker flockig Hindernisse, die in der Seitenansicht noch unüberwindlich schienen.

Nun kommt doch glatt Segas "Crush" daher und würzt sein an sich dreidimensionales Knobel-Prinzip mit einem ganz ähnlichen Kniff: Hier plättet Ihr die Polygonwelt auf Knopfdruck und umschifft flach gewordene Hürden im Handumdrehen. Welchem findigen Entwicklerhirn die Idee zuerst entsprang, können und wollen wir an dieser Stelle gar nicht klären – Fakt ist, dass "Crush" noch einen Schritt weiter geht als die Nintendo-Hopserei und den Wechsel zwischen 3D und 2D zum grundlegenden Spielelement erhebt.

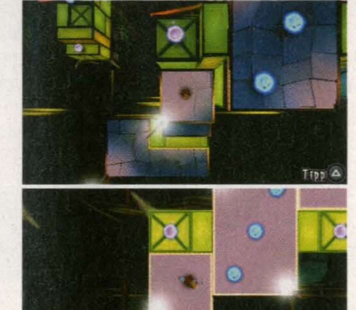
Euer Alter Ego in "Crush" ist ein verstörter Teenager, der zur Selbstfindung sein eigenes Unterbewusstsein bereist. Wie wir alle wissen, besteht das menschliche Unterbewusstsein aus 40 mehr oder weniger komplexen Levels, in denen unzählige bunte Leuchtkugeln verstreut sind – dies ist laut dem berühmten Psychologen Prof. Dr. Sega ein empirisch nachweisbares Faktum. Erst wenn der Proband eine bestimmte Anzahl der farbigen Orbs aufgesammelt hat, öffnet sich ein Portal, durch das er entkommen kann – die angestrebte Heilung ist einen Schritt näher.

Zum Erreichen des Levelendes kann der Patient auf einige Hilfsmittel zurückgreifen: Er rollt tonnenschwere Kugeln herum, drückt Schalter oder macht sich ganz klein, um auch in die engsten Ritzen zu passen. Sogar die eine oder andere garstige Kreatur verbirgt sich in der Gedankenwelt – anstatt zu kämpfen, umgeht Ihr die ekligen Gesellen kurzerhand. Außerdem wird natürlich bei jeder Gelegenheit 'gecrusht': Je nachdem, aus welcher Perspektive Ihr die 3D-Welt gerade betrachtet (von vorn, von hinten, von den Seiten oder von oben), entsteht beim 'Crushen' ein anderes 2D-Abbild. Dadurch tun sich ganz neue Wege auf – Höhenunterschiede oder Tiefen-Abstände werden hinfällig.

Für zusätzliche Würze sorgt die Beschaffenheit der 3D-Blöcke: Auf manchen dürft Ihr beim 'Crushen' nicht stehen, andere erweisen sich als porös oder verschwinden in der zweiten Dimension gar. Ehrgeizige Knobler sammeln zudem Pokale (für den Time-Attack-Modus) und Puzzleteile (für Artwork-Galerien). *ms*

Matthias Schmid

Es gibt wenige Spiele, die das Genre 'Denken & Geschicklichkeit' in den letzten Jahren durch eine wirklich tolle, durchdachte Idee bereichert haben. "Katamari Damacy" war so ein Vertreter oder auch "LocoRoco". "Crush" reiht sich nahtlos in diese kurze, aber hochkarätige Liste ein. Die ausgefeilten Levels sind perfekt auf das Hauptfeature – den Wechsel zwischen 2D und 3D – abgestimmt. Immer wieder staune ich, wie sich durch simples Abbilden der Polygonwelt auf ein flaches Bild des Rätsels Lösung auftut. Wenn ich doch mal hänge, gibt's auf Tastendruck einen (meist) hilfreichen Tipp. Eine kleine Kritik zum Schluss: Vielleicht wollten die Entwickler etwas zu viel – einige Items und Gimmicks verwirren mehr als sie nützen.



PSP **Von oben: Die Plattform rechts scheint unerreichbar hoch. Perspektivwechsel. Crushen. Der Weg ist frei.**

Janina Wintermayr

Segas Perspektivenknobler macht mächtig Laune, man darf sich nur nicht vom umfangreichen Regelwerk abschrecken lassen. Anfangs steht man zwar etwas unbeholfen vor den verschachtelten Labyrinthen. Hat man den Dreh aber erst einmal raus, fesseln die kniffligen Dimensionsrätsel für Stunden. Ein Muss für Freunde gewiefter Geschicklichkeitsaufgaben!



PSP **Durch Halten von R2 rotiert Ihr die Kamera frei um das aktuelle Areal – so geht die Übersicht nie verloren.**



PSP **Sieht gleich ganz anders aus: In 2D-Sicht werden Polygone zu Bitmaps, Kisten zu Blöcken, Kugeln zu Kreisen.**

CRUSH

- » 4 Welten à 10 Levels
- » knifflige Knobelei in 2D & 3D
- » viele nützliche Tutorials
- » Trophäen und Puzzleteile für Sammler
- » faire Rücksetzpunkte in den Levels
- » gutmütiges Level-Freischalt-System
- » vom "Battalion Wars"-Entwickler

PSP	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

Diner Dash



PSP In PSP-Lokalen können mehr Tische aufgestellt werden als auf dem DS – trotzdem ist kluge Planung nötig, um größere Gästegruppen unterzubringen.

INFOS

System	PSP /DS
Entwickler	Climax, England
Hersteller	Eidos
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Simpel aufgebauter, aber schnell komplexer und vergnüglicher Geschicklichkeitstest – ideal für eine Runde zwischendurch.



DS Noch ist alles ruhig und die Besucher geduldig – noch...

Manchmal sind die einfachsten Ideen die besten – die so genannten 'Casual Games' erfreuen sich im Konsolensektor wachsender Beliebtheit. Auch Eidos schließt sich dem Trend an und wilderte dafür in bewährten PC-Gefilden: "Diner Dash" gibt's dort schon länger als Shareware-Downloadspiel.

Das Grundprinzip des Lokalspaßes ist schnell erklärt: Ihr kontrolliert eine Nachwuchskellnerin, die in verschiedenen Restaurants das Mädchen für alles gibt. Gesteuert wird per Touchscreen-Tipperei (DS) bzw. durch einen via Steuerkreuz bewegten Zeiger (PSP), mit dem Ihr Euch durch die Räumlichkeiten bewegt und Aktivitäten ausführt: Gäste wollen einen Sitzplatz zugewiesen bekommen, dann nehmt Ihr Bestellungen auf, bringt die Speisen an den Tisch, kassiert die Rechnung ein und räumt das Geschirr ab. Je nach Besuchertyp müsst Ihr auch z.B. Babystühle ranschaffen, Nachtische austeilen, verschüttete Getränke aufwischen. Und als ob das alles nicht stressig genug wäre, gilt es natürlich, niemanden zu lange warten zu lassen – und die Sitzplätze sind meistens knapp.

Das Ganze ist mit schlicht gehaltener, aber charmanter Bitmap-Optik inszeniert und für jedermann geeignet. Der Spaß wird zwar recht bald hektisch, lockt aber immer wieder zu einem Spielchen und weckt den Ehrgeiz – "Diner Dash" zeigt, was ein gutes 'Casual Game' ausmacht. *us*



Ulrich Steppberger

"Diner Dash" ist zwar 'nur' ein simpel gestrickter Reaktionstest, doch der hat es in sich: Ich mag einfach die knuffige Optik und die Tatsache, dass der Einstieg sehr einfach ist, aber die Herausforderungen bald mächtig zulegen. Mir ist die Übersichtlichkeit auf der PSP trotz der Steuervorteile des DS etwas lieber, aber trotzdem macht's auf beiden Handhelds gleich viel Spaß.

DINER DASH

- » 6 Restaurants mit 70 Levels
- » 8 verschiedene Gästetypen
- » schnelles Spieltempo
- » einfache Bedienung
- » in späteren Lokalen sehr viele Details zu beachten

SYSTEM-VERGLEICH

Beide Fassungen haben ihre Vor- und Nachteile: Wer auf bequemere Bedienung Wert legt, ist mit dem DS besser dran, dafür bietet die PSP-Version mehr Übersicht und größere Herausforderungen.

PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	70 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	5 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	70 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	3 von 7	
Sound	5 von 10	

Mario Strikers Charged Football

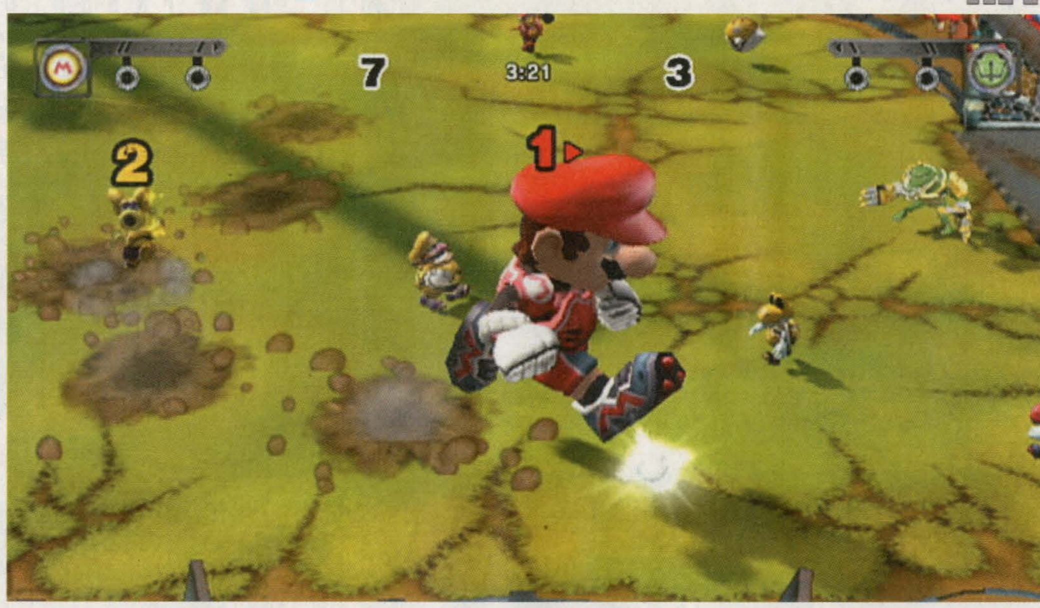


INFOS

System	Wii
Entwickler	Next Level Games, Kanada
Hersteller	Nintendo
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Toller "Smash Football"-Nachfolger, der mehr von allem bietet: mehr Action, mehr Tiefgang, mehr Modi – leider auch etwas mehr Chaos.



Wii **Riesentalent: Durch einen Superpilz mutiert der Klempner zum Koloss und stampft die Gegner platt.**

Nintendos Klempner ist wieder zurück auf dem Bolzplatz, und obwohl es der Titel nicht unbedingt vermuten lässt, ist "Mario Strikers" der direkte Nachfolger zur GameCube-Spaßkickerei "Mario Smash Football". Das Spielprinzip hat sich, zumindest im Kern, nicht geändert: Auf kunterbunten Fußballfeldern bekriegen sich fünf Mann starke Teams, die allesamt dem Mario-Universum entspringen. 'Bekriegen' ist hier durchaus wörtlich zu nehmen: Um einen Gegenspieler vom Ball zu trennen, haut Ihr sie mit einem Bodycheck einfach aus den Latschen oder deckt sie mit Items wie Bomben oder Schildkrötenpanzern ein. Vor gelben bzw. roten Karten braucht Ihr aufgrund des nicht vorhandenen Schiedsrichters keine Angst zu haben.



Wii **Nimm das: Der Koopa verpackt den Ball beim Superschuss in einen Schildkrötenpanzer – fies!**



Wii **Unhaltbar: Bowser fackelt nicht lange und versenkt das Leder im Winkel. Das gelingt allerdings selten...**

"Mario Smash Football 1.5"?

Ist "Mario Strikers" nur ein lauer Neuaufguss des Erstlings? Ganz und gar nicht! Zwar fanden größtenteils Detailverbesserungen statt, von denen gibt's dafür reichlich. Schon bei der Wahl des Teamkapitäns fallen die ersten Unterschiede ins Auge: Die verschiedenen Eigenschaften von Mario, Peach, Bowser & Co. werden nun anhand von Attribut-Werten veranschaulicht. Während z.B. Schwergewichte wie Donkey Kong durch Körperkraft und Schussgewalt überzeugen, können sie sich in Sachen Agilität nicht mit Fliegengewichten wie Waluigi oder Daisy messen. Habt Ihr Euch für einen Kapitän entschieden, geht es weiter mit der Wahl der Teamkameraden. Deren Aufgebot wurde im Vergleich zum Vorgänger stark erweitert, so stehen neben Koopas, Hammerbrüdern, Toads und Birdos nun auch Buu Huus, Knochentrocken oder Shy Guys zur Wahl. Für mehr taktischen Tiefgang sorgt die Aufstellung der Mitspieler: Pickt Eure Lieblingskicker heraus und platziert sie je nach Stärke (Sturm, Abwehr oder Spielmacher) auf vorgegebenen Positionen auf dem Feld – eine gelungene strategische Komponente.

Los geht's!

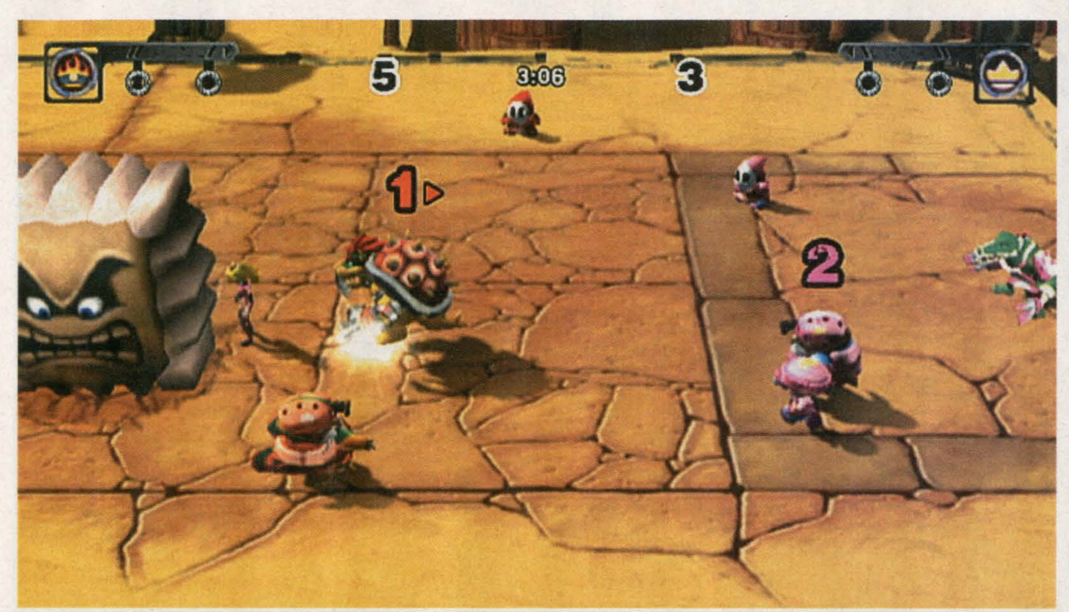
Unter tosendem Applaus der jetzt weit schöner aussehenden (aber immer noch nicht polygonalen) Zuschauermenge wird das Spiel angepfiffen. Was auffällt: Durch die etwas weiter entfernte Kamera könnt Ihr Euch das weiße Leder mit mehr Überblick zuschieben. Also schnell den Spielführer mit der Pille versorgt und durch Gedrückthalten der Schusstaste einen Megaschuss vom Stapel gelassen. Hier wird wie beim Vorgänger eine kleine Geschicklichkeitseinlage eingestreut, bei dem Ihr einen Zeiger über zwei Markierungen stoppen müsst. Mit einem entscheidenden Unterschied: Während Ihr im Vorgänger lediglich bestimmt habt, ob der Schuss gelingt oder nicht, beeinflusst das Minispiel nun Anzahl und Geschwindigkeit der Bälle. Mit einem Schuss könnt Ihr so



Wii **He's on fire! Wer dem Koopa-King zu nahe kommt, wird in Brand gesetzt. Solche Spezialfähigkeiten und die Superschüsse sind der Schlüssel zum Erfolg.**



Wii **Peach löst ein Blitzlichtgewitter aus: Während die Diva die Aufmerksamkeit genießt, verblasst die Abwehr und steht wie paralysiert herum.**



Wii Ihr habt die Wahl: Entweder Ihr dribbelt in der Wüstengruft durch die Mitte und riskiert von den fiesen Stein-Wummps geplättet zu werden, oder Ihr flitzt am Spielfeldrand entlang und umgeht so die Gefahrenzone.

André Kazmaier

Bei "Mario Smash Football" habe ich immer etwas Tiefgang vermisst – den bekomme ich jetzt mit "Mario Strikers". Alleine die Teamkameraden sorgen für mehr Experimentier-Freiraum. Bis Ihr alle Manöver und Trickschüsse von Koopa, Toad & Co. gesehen habt, ziehen einige vergnügliche Stunden ins Land. Allerdings geht es etwas zu chaotisch zur Sache, geregelte Spielzüge wie im Vorgänger gelingen selten. Und auch Tore durch tödliche Pässe wurden erschwert; stattdessen läuft vieles auf Megaschüsse hinaus. Dass man diese jetzt abwehren kann, ist wiederum klasse. Eine Bereicherung stellt auch die Online-Komponente dar. Denn eins ist klar: Am meisten Spaß macht das Gebolze immer noch im Mehrspieler-Modus.



Wii Mario setzt zum Megaschuss an: Wenn Erzfeind Wario jetzt nicht mehr rechtzeitig die Blutgrätsche ansetzt, könnte es bis zu fünf Gegentore setzen.

bis zu fünf Treffer erzielen. Doch der Gegenspieler kann dieses Tor-Feuerwerk verhindern, indem er die Bälle abwehrt – hier wird die Fernbedienung als Pointer verwendet. Eine gelungene Neuerung, die Euch endlich die Chance gibt, Superschüsse zu vereiteln. Ansonsten macht "Mario Strikers" wenig Gebrauch von den Eigenheiten der Wii-Steuerung. Lediglich Rempler werden jetzt durch einen Schüttler der Remote ausgeführt. Ein übermäßiger Einsatz der Bewegungssteuerung wäre aber auch fehl am Platz gewesen – so lässt sich das Gebolze hingegen wunderbar kontrollieren.

Die heimlichen Stars

Was uns beim Spielen am besten gefallen hat: Die ehemals blassen Teammitglieder haben nun wesentlich mehr Einfluss auf den Ausgang der Matches. Jeder Mitspieler verfügt über seinen eigenen Trickschuss, bei dem z.B. die Hammerbrüder den Torwart durch einen Wurf ihres Werkzeuges schachmatt setzen. Doch damit nicht genug: Jeder Mitstreiter verfügt außerdem über individuelle Fähigkeiten. Die Buu-Huus lösen sich beispielsweise kurz in Luft auf und mogeln sich so durch die Abwehrreihen – das sorgt für mehr Tiefgang und spielerische Finessen.

Auch die Stadien bieten nun wesentlich mehr für Auge und Ohr. Die Zuschauer feuern Eure Kapitäne frenetisch mit Sprechchören an, und auch auf dem Platz ist die Hölle los. Auf der stürmischen Gewitterinsel bläst es z.B. einen Traktor über das Spielfeld; in der Wüstengruft stampfen Euch wiederum fiese Stein-Wummps platt. Glücklicherweise vergaßen die Entwickler aber nicht, auch Spielfelder ohne irgendwelchen Firlefanz zu integrieren. Denn der Spielablauf ist schon actionreich genug, für den einen oder anderen vielleicht sogar zu actionlastig. So versinkt das Geschehen vor lauter Superschüssen und Items gelegentlich im Chaos und Ihr braucht erst einmal einige Sekunden, um den ballführenden Kicker ausfindig zu machen.

Zwar läuft "Mario Strikers" erst mit mehreren Leuten zur Höchstform auf, immerhin wurde der Solo-Modus aber um die 'Striker Challenges' erweitert. Hier stellt Ihr Euch einer Reihe von Herausforderungen, bei denen Ihr z.B. ein Spiel in Unterzahl umbiegen sollt oder mit einem benommenen Torwart auskommen müsst. Beim 'Strikerpokal' nehmt Ihr hingegen wie im Vorgänger an Turnieren teil und versucht, die Saison als Tabellenerster abzuschließen. Der Knüller sind allerdings nach wie vor die Mehrspieler-Partien, bei denen Ihr wahlweise zu viert oder online über die neue WiFi-Verbindung (siehe Infokasten) zockt. Dagegen war sogar die vergangene Bundesliga-Saison langweilig – und das soll was heißen! *ak*

ONLINE ZOCKEN MIT WII



Es geht doch: "Mario Strikers" ist das erste Wii-Spiel, das Online-Matches ermöglicht. Dabei fallen keine Zusatzkosten an und die Bedienung ist kinderleicht: Wählt ein Mii als Profilbild aus, nehmt die Ländereinstellungen vor und fügt Eurer Friend-List gegebenenfalls einen Freundescode hinzu. Schade, dass Letztere (wie beim DS) nicht spieleübergreifend sind – so müsst Ihr die Nummern für jedes Spiel austauschen. Gezockt wird gegen einen Bekannten im Freundschafts-Match oder gegen einen zufällig ausgewählten Kontrahenten im Punktspiel. Bestreitet Ihr Letztere siegreich, klettert Ihr in der Tabelle – die wöchentlich zurückgesetzt wird – nach oben. Übrigens: Punktspiele könnt Ihr nur gegen europäische Zocker absolvieren. Internationale Konkurrenz dürft Ihr lediglich zum Freundschaftsspiel einladen.



Wii So kennt man ihn gar nicht: Der sonst so friedfertige Klempner fletscht beim Stadion-Einlauf die Zähne.



Wii Geizt nicht mit Reizen: Wenn Prinzessin Peach die Hüften kreisen lässt, flippt das Publikum im Hintergrund aus.

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

- 4 neue Kapitäne: Bowser, Baby-Bowser, Diddy Kong und Mutant-Piranha
- 8 verschiedene Teamspieler mit individuellen Fähigkeiten
- 17 Stadien, davon sieben aus dem Vorgänger bekannt

Wii — SPIELSPASS **83** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

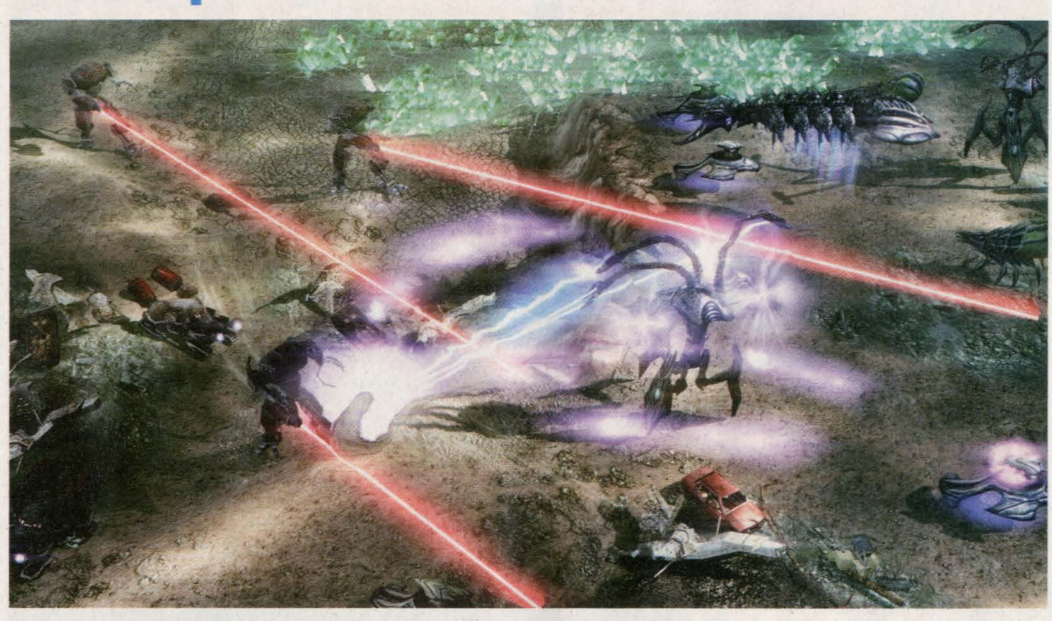
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

INFOS

System	360
Entwickler	EA Los Angeles, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Echtzeit-Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Technisch, erzählerisch und taktisch fulminantes Echtzeit-Epos, das an den genretypischen Kontroll-Schwächen krankt.



360 **Auch Außerirdische beteiligen sich am Krieg: Die bizarren Skrin lassen sich nicht von Anfang an spielen.**



360 **Bei Energieknappheit nehmt Ihr einige Anlagen vom Netz, um zusätzliche Ressourcen für aktuelle Bauprojekte oder Einheiten-Training zu gewinnen.**



360 **Zünftig bewaffnete und gut durchtrainierte Truppen wie die Zone-Troopers erledigen selbst schweres Kriegsgerät.**

Endlich wird sie wieder geschlagen: EAs futuristische Schlacht um das geheimnisvolle Mineral Tiberium geht in die dritte Runde. Wie gehabt, kabbeln sich das GDI-Regime und die terroristische Bruderschaft von Nod um die Ressource vermeintlich extraterrestrischen Ursprungs – und mit ihr um die Herrschaft über den ganzen Globus. Tatsächlich ist das Tiberium Fluch und Segen zugleich: Auf der einen Seite der wichtigste Energie-Lieferant der waffenstarrenden Science-Fiction-Fraktionen – auf der anderen hat es die Menschheit erst in den Schlamassel gebracht, aus dem sie sich jetzt mit brutaler Gewalt wieder befreien will. Denn der kristalline, grüne Rohstoff ist hochgiftig: Wo das Tiberium auftaucht, verenden Mensch, Tier und Vegetation – entsprechend müssen Eure Einheiten bei der Energiegewinnung äußerst vorsichtig sein. Im Klartext: Platziert außer den (voll automatisierten) Raffinerien sowie Kraftwerken keine Gebäude in unmittelbare Nähe der Kristalle – und lasst auch kein ungeschütztes Fußvolk drüberlatschen. Wenn Ihr diese Regel beachtet, ist Euch ein rascher Anstieg der Energieleiste gewiss. Und ohne die nötigen Ressourcen rührt sich im Genre Echtzeit-Strategie bekanntlich gar nix: Erst wenn Ihr genügend Saft habt, könnt Ihr richtig loslegen. Das heißt im Detail: Baracken für die Ausbildung der unterschiedlichen Truppen-Typen aus dem Boden stampfen, Montagekräne konstruieren und den Bau einer Fabrik in Auftrag geben, bei der mittelschweres bis schweres Kriegsgerät wie Buggys oder Panzer vom Fließband läuft. Ebenfalls nützlich: Institutionen, die Ausrüstung und Durchschlagskraft Eurer Einheiten verbessern. Aber wie im Rollenspiel gilt: Je länger Schützen, Granatwerfer, schwebende Zone-Troopers, Piloten & Co. überleben, desto kampfkräftiger werden sie.

Gefährliches Pflaster

Dass Eure Mannen so lange durchhalten, ist aber eher unwahrscheinlich: Denn ganz gleich auf welcher Seite Ihr spielt (habt Ihr die GDI-Kampagne gelöst, dürft Ihr auch für Nod und als Skrin die Gewehr- bzw. Geschützläufe glühen lassen) – der Gegner ist nicht nur gewaltig auf Zack, vor allem ist er blitzschnell. Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zieht Euer Widersacher gut befestigte Bollwerke und Fertigungsanlagen hoch, als hinge sein Leben davon ab. Zugegeben: Sein Leben hängt in der Tat davon ab – doch für Euch wird die Bauwut und Kampfeslust der virtuellen Feindesscharen schnell zur Tortur. Wo PC-Spieler Einheiten pixelgenau mit dem Mauszeiger wählen und mit Hilfe von Tastatur-Shortcuts eine komplette Kommando-Hierarchie festlegen, fallen die Konsolen-Kontrollen des High-Tech-Scharmützels genretypisch viel zu fummelig aus. Zwar hat Entwickler EA Los Angeles seit der "Schlacht um Mittelerde 2" dazugelernt, aber in seinen Grundzü-



360 **Traktiert Euch der Widersacher vor allem mit starken Bodenverbänden, zerblast Ihr seine Panzer und Buggys mit fliegendem Vernichtungsgerät.**



360 Nicht immer gilt die einfache Faustregel "Wer die meisten Einheiten hat, gewinnt". Aber weil es auf der Xbox 360 mitunter schwer fällt, einzelne Truppen herauszupicken, kann eine entscheidende Übermacht auf keinen Fall schaden.



360 Die nette Dame unten links versorgt Euch mit Einsatzzielen, Tipps und anderen Informationen.



360 Kino- bzw. TV-Darsteller wie Michael Ironside ("Total Recall", "Starship Troopers") werten die Sequenzen auf.

gen bleibt uns der Tolkien'sche Steuer-Mechanismus auch in der fernen Zukunft erhalten: Wie beim Befehl über Elben, Ents, Zwerge, Orks und Trolle lasst Ihr Eure Leute auch hier mit Hilfe der rechten Schultertaste wissen, wo Not am Mann ist bzw. wo sie zuschlagen, bauen oder Stellung beziehen sollen. Haltet RT gedrückt, um Zugriff auf die Konstruktions-Optionen eines zuvor selektierten Gebäudes oder die Fertigkeiten einer Einheit zu bekommen. Anschließend wechselt Ihr mit dem Digi-Kreuz zwischen den möglichen Aktionen hin und her. Auch Marsch- bzw. Angriffs-Order vergebt Ihr wie gewohnt: Zuerst die Einheit klicken, dann das Ziel – und schon marschieren, fahren, walzen sowie fliegen Eure Verbände ins Ziel. Ist Letzteres nicht irgendein beliebiger Punkt im wüsten, dschungelüberwucherten oder städtischen Terrain, sondern eine feindliche Einheit, verstehen Eure Getreuen den Befehl zum Ausrücken außerdem als Angriffsorder: Kaum haben sie die gegnerischen Soldaten oder die angewählte Befestigung des Widersachers erreicht, fallen sie mit allem über das Ziel her, was die Waffenkammern hergeben.

Ergänzende Kontroll-Organe für die Zusammenfassung von Kampfverbänden und die Menü-Ansteuerung derjenigen Objekte, die Ihr sonst zeitaufwändig über die Spiele-Grafik anwählt, sollen Euch den Feldherrn-Alltag erleichtern. Aber besonders in den ersten Spielstunden sorgen diese Steuerungs-Eselsbrücken eher für Verwirrung denn Entlastung. Auch das an sich komfortable Tutorial-Spiel hat so seine Macken: Die grundlegenden Spielmechanismen werden ebenso verständlich wie ausführlich erläutert, doch ein paar zusätzliche Trainings-Schlachten hätten dem reichlich kurz geratenen Kommandeurs-Crash-Kurs gut getan. Obendrein verwehrt man Euch überlebenswichtige Einblicke in die Feinheiten der modernen Kriegsführung, ohne die Ihr schon nach einer Hand voll Konfrontationen aufgeschmissen seid. Das Resultat: Viele Missionen müsst Ihr immer und immer wieder spielen, bevor Ihr die nötigen Spielmechanismen verinnerlicht und den blitzschnell agierenden Feind taktisch ausmanövriert habt. Ergo: Hier ist der Anspruch so hoch, dass der Spielspaß oft auf der Strecke bleibt.



Anders dagegen der Mehrspieler-Modus: Beim Xbox-Live-Scharmützel tretet Ihr gegen keine übermächtigen KI-gesteuerten Generäle an, sondern bekämpft Strategen aus Fleisch und Blut – Spieler, die anders als der Computer mit demselben Kontroll-Handicap zu kämpfen haben wie Ihr. Entsprechend gestaltet sich der Krieg im World Wide Web deutlich fairer als der mitunter frustrierende Einspieler-Feldzug.

Echtzeit-Feldherren mit einem Faible für packende Internet-Schlachten und Science-Fiction-Szenarien greifen also dankbar zu. Wem dagegen vor allem an einer fairen Offline-Kampagne liegt, der taktiert lieber ausgiebig Probe. Denn aller spielerischen Finessen zum Trotz stellt "Command & Conquer 3" Eure Nerven auf eine unnötig harte Zerreißprobe. *rb*

Robert Bannert



Ich gestehe, zur "C&C"- bzw. "Warcraft"-Frühzeit ein ausgesprochener PC-Stratege gewesen zu sein. Aber seitdem ich den von Hardware-Schwächeanfällen und überteuerten Aufrüst-Wellen gepeinigten PC zugunsten der Konsolen immer mehr verschmähte, verlor ich das Genre fast aus den Augen. Wer jetzt erwartet, ich müsste den Xbox-360-Release von "C&C3" deshalb mit Jubelschreien quittieren, liegt weit daneben: So sehr mich die jüngste Inkarnation der Serie auch lockt – die Steuerung vermiest mir den Spaß gründlich. Die Entwickler haben sich zwar recht erfolgreich um eine intuitive Pad-Belegung bemüht, aber dennoch ist's nicht mehr als die Behelfslösung für ein Genre, das nicht umsonst fast ausschließlich PCs vorbehalten bleibt.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

» starker Multiplayer-Teil: 1 bis 4 Generäle bekriegen sich via Xbox Live
» die Tonspur der deutsch lokalisierten Sequenzen ist oft nicht lippensynchron
» die detailreiche 3D-Grafik leidet unter zahlreichen Rucklern und Tearing

Xbox 360 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

81 von 100

Pirates of the Caribbean - Am Ende der Welt



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Eurocom / Amaze (DS)
Hersteller	Disney Interactive
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2 / 1-4 (PSP)

FAZIT

Nette Filmversoftung: Die Karibik-Piraten bieten auf 360 und DS ein vielseitiges, auf PS2, Wii und PSP eher actionlastiges Abenteuer.

360 Das gibt's nur auf Next-Gen-Konsolen: Balanceakte vor hochauflösender Kulisse.

Jack Sparrow ist im Dauerstress: Der tapsige Freibeuter klamaukt sich im Kino durch den dritten Teil von "Fluch der Karibik" und darf auf sechs Konsolen den Hampelmann mimen. Dort zeigt sich der virtuelle Jack, unterstützt von Will Turner, Elizabeth Swann und der Crew der Black Pearl, als kompetenter Kletterer und Kämpfer – zumindest auf Xbox 360 und DS.

Bevor Ihr Euch jedoch in das finale "Pirates"-Abenteuer "Am Ende der Welt" stürzt, steht ein Abstecher zu bekannten Schauplätzen bevor: Mit Ausnahme der DS-Fassung spannt die digitale Piraten-Action den Handlungsbogen von Teil 2 zu Teil 3 der Filmtrilogie. Jack und Konsorten kämpfen sich durch Port Royal, Tortuga sowie die Flying Dutchman und legen erst danach Anker in unbekannten Gewässern.

Kämpfen, klettern, knobeln

Wer mit der PS2-, Wii- und PSP-Version Segel setzt, den erwartet ein schnörkelloses Actionfest: Die meiste Zeit über kämpft Ihr Euch durch linear aufgebaute Levels, reiht Schlag-, Hieb- und Wurfangriffe aneinander und zertrümmert Holzkisten, um an Gold und Waffen zu gelangen. Die Kameraperspektive ist dabei ebenso vorgegeben wie die wenigen Interaktionspunkte mit der Umgebung. Abwechslung gibt's in Form von 'Jackanismen': Bestimmten Situationen begegnet Ihr auf Jack Sparrows exzentrische Art, indem Ihr vorgegebene Tastenkombinationen nachdrückt.

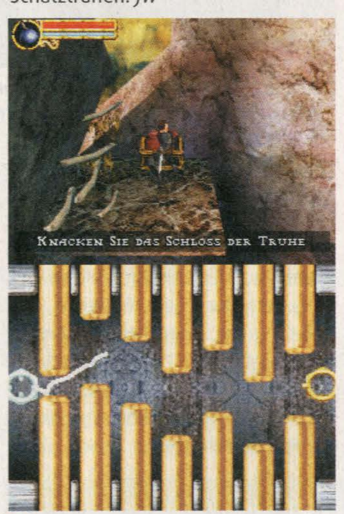
Mehr Freiheiten genießen Freizeit-Freibeuter auf der Xbox 360, und das nicht nur wegen der drehbaren Kamera. Ihr hangelt an Vorsprüngen entlang, balanciert über Schiffsmasten und wechselt im Kampf per Digikreuz den Charakter. Außerdem duelliert Ihr Euch mit Bossgegnern auf ausgefallene Weise: Zum Attackieren und Parieren nutzt Ihr lediglich den Analogstick. Gleiches Spielelement findet sich auf Nintendos DS wieder, dort führt Ihr Schwertstreiche allerdings via Stylus aus. Bevor Ihr mit den Piratenlords die Klingen kreuzt, hopst Ihr über Hindernisse, bekämpft Schergen und knackt Schatztruhen. *jw*

Janina Wintermayr

Virtuelle Freibeuter stehen vor der Qual der Wahl: Welche Version von "Pirates of the Caribbean" darf es denn sein? Ich rate zur DS-Version, die bietet ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Action und Geschicklichkeit. Auf der Xbox 360 begeistert vor allem die prachtvolle Optik. Allerdings sind die Kämpfe hier recht träge. Ein bisschen zu viel wird dagegen auf den anderen Konsolen gekämpft – das wenig facettenreiche Säbelrasseln (auf Wii via Remote) langweilt auf Dauer. Daran können auch die witzigen Jackanismen nichts ändern.



PSP Ein richtiger Pirat ist immer für ein Glücksspiel zu haben.



DS Abseits der Kämpfe und Klettereien warten simple Stylus-Puzzles.



Wii Bei diversen Gelegenheiten müsst Ihr Knopfkombinationen nachdrücken bzw. die Remote schütteln.

PS2 Jack kämpft nicht nur mit dem Schwert: Pistole, Dolche und Bomben stehen ebenfalls zur Wahl.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

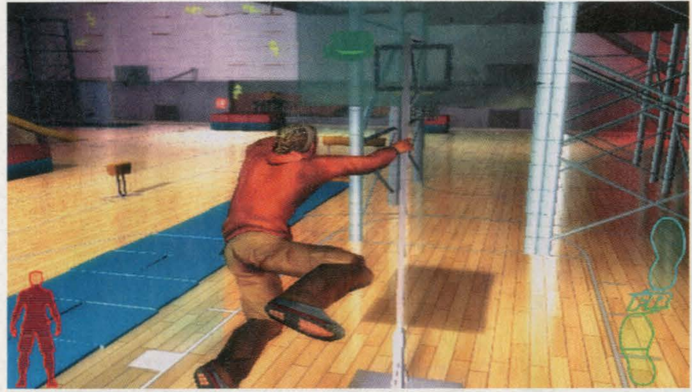
- alle wichtigen Charaktere aus der Film-Trilogie spielbar
- Story basiert auf den "Pirates of the Caribbean"-Filmen 2 und 3
- alle Versionen bieten zusätzliche Minispiele und Mehrspieler-Modi

SYSTEM-VERGLEICH

Wer High-Res-Optik will, greift zur 360-Version. PS2, Wii und PSP machen zwar einen guten Eindruck, sind spielerisch aber limitiert. Die DS-Fassung punktet mit schicker 3D-Optik und abwechslungsreichem Spielprinzip.

	Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	SPIELSPASS
PlayStation 2	6 von 10	6 von 10	4 von 6	6 von 10	65 von 100
Xbox 360	6 von 10	6 von 10	8 von 10	6 von 10	68 von 100
Wii	6 von 10	6 von 10	5 von 7	6 von 10	65 von 100
PSP	6 von 10	6 von 10	6 von 10	6 von 10	65 von 100
DS	7 von 10	6 von 10	6 von 7	7 von 10	74 von 100

Free Running



PS2 In der Sporthalle übt Ihr Eure ersten Schritte bzw. Sprünge. Klettert die Gerüste hoch, hüpft von Stange zu Stange oder schwingt am Reck.

INFOS

System	PS2 / PSP
Entwickler	Rebellion, England
Hersteller	Atari
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Erfrischend anderes Jump'n'Run, das sich durch seine komplizierte Bedienung und die fehlende Dynamik selbst ein Bein stellt.



PS2 Mit dem 'Pharaoh Climb' erklimmt Ihr jedes Gebäude.

"Je mehr Knochen brechen, desto größer ist der Bonus!" Dieser makabre Satz stammt garantiert nicht aus dem Mund eines Traceurs (zur Erklärung: Traceure sind die Akteure der hippen Trendsportart Parkour). Vielmehr ist es eine Vorgabe, die Euch die Entwickler im überflüssigen 'Crashtest'-Modus machen. Welch Glück, dass der Protagonist hier ein Crash Test Dummy ist.

Im Hauptspiel solltet Ihr dagegen möglichst unversehrt über Wolkenkratzer, Schulkomplexe, Containerfrachter und Baustellen turnen. Dabei verwandelt Ihr jeden Ort in einen riesigen Abenteuerspielplatz: Klettert an Häuserfassaden, springt über schwindelerregende Abgründe, schwingt an Stangen und lauft an der Wand entlang – klingt verdächtig nach "Tomb Raider", "Prince of Persia" & Co. Und tatsächlich spielt es sich auch so. Das Problem: Die Steuerung ist kompliziert und alles andere als intuitiv. Allein die Tatsache, dass Sprünge mittels Kreistaste ausgeführt werden, bedarf einiger Eingewöhnung. Sie dann auch noch ständig via Rechteck abfedern zu müssen, ist dem Spielfluss nicht gerade zuträglich.

Habt Ihr Euch mit den Grundlagen vertraut gemacht, geht's ans Eingemachte. Jedes Gebiet ist mit Herausforderungen vollgestopft: Erreicht etwa das Ziel, ohne den Boden zu berühren oder tretet im Wettrennen gegen einen anderen Großstadt-Akrobaten an. Bei anderen Aufgaben gilt es, möglichst viele Stunts aneinander zu reihen, um so den 'Flow-Pegel' zu füllen. Paradox, denn "Free Running" lässt einen wirklichen Spielfluss vermissen. Hätte man die Bedienung nicht unnötig verkompliziert, wäre "Free Running" womöglich ein richtig gutes Spiel geworden. So bleibt's leider nur Durchschnittsware. *ak*

André Kazmaier

Lara und der persische Prinz haben es vorgemacht: Klettereinlagen können leicht von der Hand gehen. Schade, dass "Free Running" diesem Beispiel nicht folgt. Ständig seid Ihr am Überlegen, welches Knöpfchen Ihr für welche Aktion betätigen müsst. Hat man die Steuerung erst einmal intus, macht die Turnerei aber Laune. Nur die Missionen sind mir teilweise viel zu schwer.

FREE RUNNING

- erste Versoftung der Trendsportart Parkour
- 10 verschiedene Locations
- 42 halsbrecherische Moves
- 23 House-Tracks
- freispielbare Outfits, Tricks sowie Videos & Songs

PlayStation 2

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	4 von 10



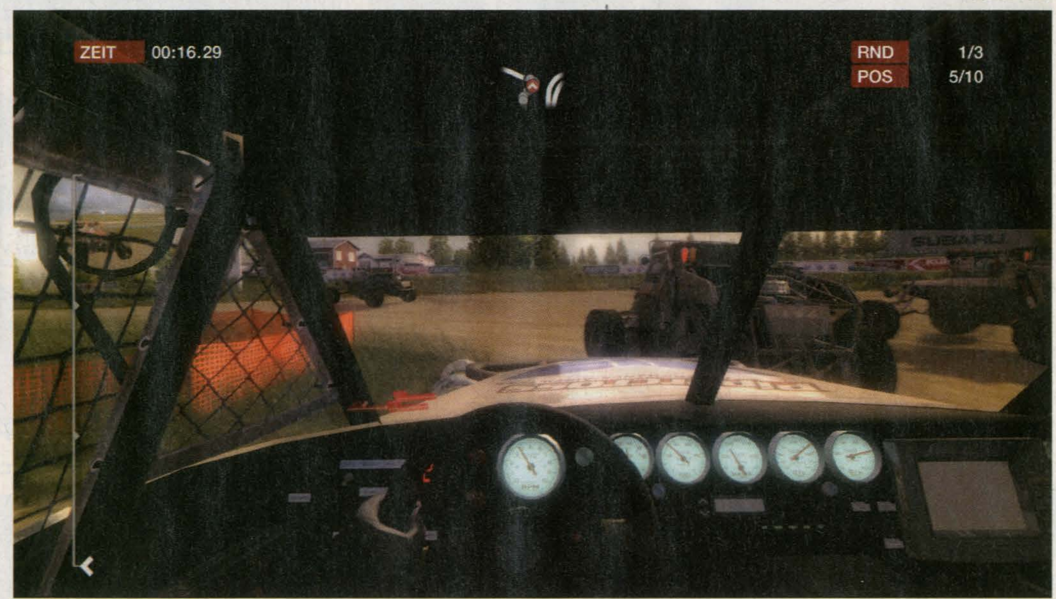
Colin McRae DiRT



INFOS

System 360 / PS3
Entwickler Codemasters, England
Hersteller Codemasters
Genre Rennspiel
Termin 22. Juni
USK ab 6 Jahren
Spieler 1-100

FAZIT
Die Rückkehr des Offroad-Königs: "DiRT" brilliert beim Streckendesign und überrascht mit arcadelastigem Fahrverhalten.



360 So muss ein Cockpit aussehen, dann klappt's auch mit der Rennatmosphäre.

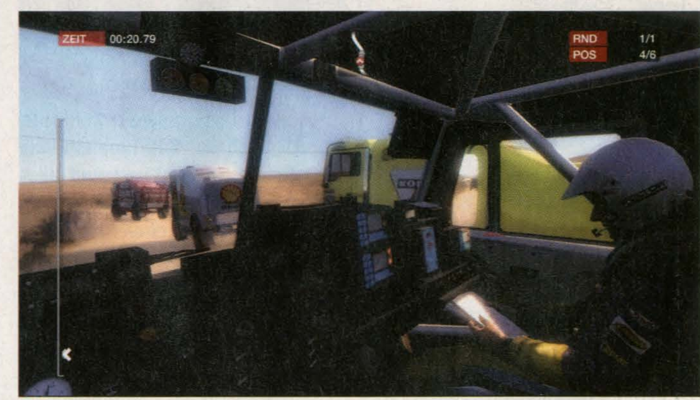
Große Rennserien brauchen Zeit. Viel Zeit, um zu reifen - was nicht zuletzt "Gran Turismo" und "Forza Motorsport" (Test in dieser Ausgabe) beweisen. Nach fünf Teilen wurde es still um Codemasters Offroad-Saga. Und nach einer zweieinhalb Jahre dauernden Pause kommt die "Colin McRae"-Reihe endlich wieder in die Gänge - doch eines vorweg: Wiedersehen macht Freude.

Der Namenszusatz "Rally" wurde durch "DiRT" ersetzt, da der Fokus mehr denn je auf variantenreichen Offroad-Wettbewerben liegt. So tretet Ihr zu CORR, Rallyecross, Rallyeraid und Hillclimb-Events an - mehr denn je kämpft Ihr nicht nur gegen die Zeit, sondern gegen andere Vehikel. Doch diese zeigen sich von ihrer allzu menschlichen Seite: Die aggressiven KI-Piloten geben nur ungern eine Position auf, riskieren bisweilen zu viel und drehen sich auch mal von der Strecke. Die teils schwierig zu beherrschenden Wagenklassen reichen von Buggys, Pickups über Trucks bis hin zu klassischen Boliden vom Schlage eines Audi Quattro oder Lancia Delta Integrale. Dennoch kommen auch konservative Fans zum Zuge, denn das serientypische Element - Zeitfahrten in Form von Einzelrallyes - ist immer noch dabei. Verschlungene Feldwege in Großbritannien, Spanien, Italien oder Japan warten auf Euch.

Wald- und Wiesen-Laufbahn

Doch zunächst beginnt es ganz harmlos in der Karriere, die nach Pyramidenvorbild aufgebaut ist und Euch zum Start ans untere Ende setzt. Könnt Ihr die Spitze nach elf Wettbewerbsstufen erklimmen? Für Fairness ist gesorgt, denn vor jedem Rennen darf der Schwierigkeitsgrad bestimmt werden, der das Preisgeld entsprechend erhöht oder verringert. Letzteres wird dringend benötigt, um Eure Garage mit edlen und teuren Boliden zu bestücken.

Bevor Ihr Eure Wettbewerbsfähigkeiten beweist, dürft Ihr Shakedown (Testfahrt) starten und an Federung, Getriebe, Bremsen, Abtrieb oder Stabilisatoren herumschrauben. Wie sich allerdings herausstellt, sind ausgiebige Modifikationen am Setup kaum nötig.



360 In der Cockpitansicht dürft Ihr Euch im liebevoll modellierten Arbeitsplatz mittels rechtem Analogstick umsehen.

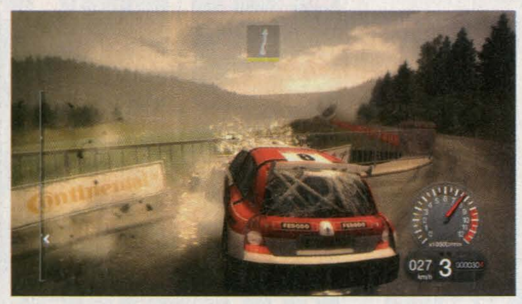
Mehr Grip

Denn das Fahrverhalten hat sich im Vergleich zu den Vorgängern etwas in Richtung Arcade verlagert. Das wird Rallye-Neulingen einen schnellen Einstieg verschaffen, "Colin McRae"-Veteranen aber sauer aufstoßen, da es weniger Finessen in Sachen Handling gibt. Dieses wurde deutlich vereinfacht: Der Wagen reagiert schnell auf Brems- und Lenkmanöver, egal auf welchem Bodenbelag. So korrigiert Ihr so manche Fahrfehler und überhöhte Geschwindigkeit, bevor ein Abflug passiert. Da der eigene Wagen schnell Grip bekommt, sind ausgiebige Drifts zumindest bei den herkömmlichen Rallye-Klassen kaum möglich - ganz anders als bei den spaßigen Buggy-Fahrten.

Ebenfalls hilfreich zur Seite stehen Euch ein Streckenradar oder wahlweise die bekannten Pfeilangaben für die kommende Kurve. Ebenso plappert der Beifahrer die nicht mehr ganz so ausführlichen Ansagen in Euer Ohr - nur bei einzelnen Wettbewerben wie Hillclimbs müsst Ihr auf den hilfreichen Kommentar verzichten.

Und da heißt es aufpassen: Denn

Ulrich Steppberger
Wenn "Colin McRae" auf einer Packung steht, dann bürgt das für Qualität - da macht auch "DiRT" keine Ausnahme. Zwar hat das Next-Gen-Debüt mit langen Ladezeiten und gelegentlichem Tearing zu kämpfen, auch die Bildrate geht bei Rennen mit mehreren Gegnern sichtlich runter. Trotzdem sehen die Querfeldeinfahrten immer gut aus, besonders wenn Ihr in den schicken Cockpit-Perspektiven rumflitzt. Die eingängige Steuerung ist für mich ebenso ein dickes Plus wie die originellen Wettbewerbsvarianten, auch wenn diese teilweise etwas kurz kommen.





360 Nachgiebig: Nicht nur der eigene Bolide trägt allerlei Schäden davon, auch Hindernisse wie Zäune, Leitplanken, Schilder oder Reifenstapel lassen sich demolieren.



360 Lass mich vorbei! Rangeleien um gute Positionen stehen auf der Tagesordnung und gehen im besten Fall mit Blechblessuren aus. Schlimmstenfalls enden solche Duelle mit einem spektakulären Crash abseits der Strecke samt irreparablem Schaden.

trotz einfacherem Handling sollten Crashs nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Je nach Schwierigkeitsgrad könnt Ihr nämlich Euren Boliden komplett zerstören – ohne Option, das Rennen erfolgreich zu beenden. Schnell demoliert Ihr die Karosserie, beschädigt die Aufhängung oder keilt Euch schlimmstenfalls ein. Fies platzierte Streckenhindernisse wie Felsen, Bäume oder Steilabhänge freuen sich nämlich über jeden unvorsichtigen Fahrer.

Verbeult, beschädigt, zerstört

Dabei wird die Detailversessenheit der Entwickler deutlich, denn die überaus originalgetreuen Wagen sind nicht nur oberflächlich ausmodelliert. Auch das gesamte Interieur inklusive Kofferraum und Beifahrer wurden ausgearbeitet. Bei Buggys dürft Ihr sogar die korrekt arbeitende Federung während der Fahrt bewundern. Die Streckenoptik dagegen reicht von imposant bis Durchschnitt. Der Licht-Schatten-Wechsel wurde hübsch wie plastisch umgesetzt. Dagegen wirken insbesondere Rundkurse teilweise zu trist. "DiRT" macht zudem ausgiebig Gebrauch von einem Weichzeichnereffekts, was eine durchweg verwaschene Grafik zur Folge hat.

Beim Pistendesign selbst gibt's wenig zu bemängeln: Verschiedene Witterungen und der serientypisch fordernde Pistenaufbau lassen wenig Wünsche offen. Dazu gesellen sich landschaftlich interessante Hillclimbs – allen voran die berüchtigte Pikes-



360 Besonderen Fahrspaß bereiten die Buggys mit ihrer weichen Federung auf rutschigem Untergrund.

Peak-Piste mit über acht Minuten Fahrtlänge. Vorbildlich: Sechs Ansichten (davon zwei verschiedene Cockpitperspektiven) setzen die Bildschirmaction passend in Szene.

Im Onlinemodus tretet Ihr schließlich gegen unsichtbare Gegner an – lediglich die aktuell angezeigte Platzierung gibt Ansporn. Nett: Über die als Nächstes zu befahrende Strecke dürfen alle Teilnehmer demokratisch entscheiden. Die PS3-Fassung geht erst mit Verspätung an den Start – ein Nachtest folgt. *ts*



360 In den Einzelrallyes erwarten Euch serientypisch verzwickte Streckenführungen zwischen üppiger Vegetation.



360 Um in der Karriere voranzukommen, sammelt Ihr Siegpunkte.

Thomas Stuchlik

Endlich ein spaßiges Rallye-Spiel für Next-Gen! Codemasters hat es wieder geschafft, ans Pad zu fesseln. Nach der anfänglichen Enttäuschung über das vereinfachte Fahrverhalten können mich die ausgefeilten Rallye-Kurse dennoch begeistern. Das Fahrgefühl stimmt, auch die Optik gefällt mit Licht-Schatten-Spielereien. Die teils zu späten Beifahreransagen sind dank Radar verschmerzbar. Anfänger finden schnellen Einstieg, Profis vermissen etwas Tiefgang. Dennoch: "Colin McRae DiRT" bringt viel Fahrspaß und sucht im Offroad-Bereich seinesgleichen.

COLIN MCRAE DIRT

- » 54 Strecken
- » 46 Autos
- » 100 Lackierungen
- » 9 verschiedene Offroad-Wettbewerbe
- » pyramidenförmiger Karriere-Modus mit 66 Events

360	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 86 von 100

Spider-Man 3

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	Treyarch, USA (PS3 / 360) Vicarious Visions, USA
Hersteller	Activision
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 / ab 6 Jahren (DS)
Spieler	1 / 1-2 (DS)

FAZIT

Hervorragende Schwungeinlagen treffen auf abwechslungsreiche Missionen in einem unfertigen Spiel mit mäßiger Präsentation.



360 Zwar sieht nicht alles nach Next-gen aus, aber die Schwingerei durch Straßenschluchten macht Spaß!

Als ich neulich aus dem Kino kam, wollte ich unbedingt wie Peter Parker durch die Stadt schwingen – da kommt der Kindskopf durch. Bald darauf lagen viele Spinnenspiele auf meinem Schreibtisch und der Jubel war zunächst groß. Zunächst, denn so ganz überzeugt der dritte Teil wegen einiger Mängel nicht. Spideys Abenteuer folgt grob der Filmstory, bietet aber etliche Zusatzschurken wie die Eidechse oder den Skorpion. Zudem säubert Ihr die Stadt von drei fiesen Gangs, um neue Upgrades zu erspielen. Schwingt durchs frei erkundbare Manhattan oder saust zu beliebig wählbaren Missionen.

Da Ihr die Spinnenseile nicht mehr im Nirgendwo, sondern sichtbar an Gebäuden anbringt, benötigt Ihr etwas Übung, ehe Ihr spektakuläre Stunts im New Yorker Zentrum vollführt. Hier offenbart sich der Unterschied zwischen den HD-Konsolen einerseits, PS2 und Wii andererseits am deutlichsten: Besonders prickelnd sieht "Spider-Man 3" auf keinem System aus, die alten Kisten sind aber völlig überfordert. Extreme Ruckeleinlagen, texturfreie Klötze und massig Pop-Ups erlebt Ihr hier permanent – das trübt die Freude am Fliegen erheblich.

Bodenständige Handarbeit

Weniger frappierend sind die technischen Unterschiede bei den Missionen, denn alle Konsolenversionen leiden gleichermaßen an unübersichtlicher Kameraführung und einer suboptimalen Steuerung: Hin und wieder schlagt Ihr ins Leere und kassiert einen Treffer in den Rücken. Das Kampfsystem indes bietet Tiefgang: Während Next-Gen-Spinnen nach jeder Mission Upgrades erhalten, kaufen PS2- und Wii-Krabbeltiere diese mit Credits, die sie durch Heldentaten verdienen. Für Abwechslung während der Missionen sorgen viele Quick-Time-Events und Minispiele. In Bosskämpfen, beim Bombenentschärfen und während dramatischer Sprungpassagen – die spaßigen, aber kniffligen Einlagen sind allgegenwärtig. Die technisch beeindruckendste Version gibt's ausgerechnet für den DS: Feine Grafik, toller Sound und eine innovative Kampfsteuerung, bei der Ihr zum Prügeln mit dem Stylus Kreise und Linien zeichnet. Das klappt meistens gut, mehr Abwechslung könnte dem Handheldabenteuer aber nicht schaden. *mh*

Michael Herde

So viel verschenktes Potenzial... "Spider-Man 3" hätte mit mehr Feinschliff das Zeug zum Hit. Das Erkunden der Stadt fühlt sich auf der Xbox 360 großartig an. Die PS3-Version fällt diesbezüglich etwas ab, PS2 und Wii können technisch nicht mithalten. Auch die Missionen sind in der Summe abwechslungsreich, spielen sich aber etwas unrund. So sind die Bosse teils kaum zu besiegen und manchmal fehlen eindeutige Hinweise, was zu tun ist. Die Wii-Remote ist bei Kämpfen und Kamera zu lahm, Schwingen mittels beider Einheiten klappt aber gut. Die DS-Version überrascht audiovisuell wie spielerisch positiv.



DS Beschreitet auf dem DS vorgegebene Pfade in schönen 3D-Levels.

PS2 Setzt Spidey seine Spinnenreflexe ein, verlangsamt sich die Zeit – nun vermöbelt er Gegner blitzschnell.



Wii Manhattan vom Empire State Building aus gesehen: Texturfreie Quader zerstören die erhabene Atmosphäre.

SPIDER-MAN 3

- » frei zugängliches, riesiges Manhattan
- » auch das schwarze Outfit spielbar
- » die Story lehnt sich am Film an, bietet aber weitere Spidey-Gegenspieler
- » Reihenfolge der Missionen nicht vorgeschrieben

SYSTEM-VERGLEICH

Auf der Xbox 360 schwingt Ihr etwas schöner und flüssiger als auf der PS3. Die naturgemäß schwächeren PS2- und Wii-Versionen nehmen sich technisch nichts, haben aber dafür einige eigene Spielinhalte zu bieten.

System	Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	SPIELSPASS
PlayStation 2	6 von 10	–	3 von 6	6 von 10	60 von 100
PlayStation 3	7 von 10	–	5 von 10	7 von 10	71 von 100
Xbox 360	7 von 10	–	5 von 10	7 von 10	72 von 100
Wii	6 von 10	–	3 von 7	6 von 10	58 von 100
DS	8 von 10	5 von 10	6 von 7	8 von 10	78 von 100

Driver 76



PSP Das 70er-Jahre-Design hält "Driver 76" konsequent durch: Neben der passenden Optik sorgen vor allem die Lizenz-Songs für Stimmung.

INFOS

System	PSP
Entwickler	Reflections/Sumo Digital, UK
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT
Technisch ansehnliche Ableger-Episode der 3D-Stadtfahrerei: mit schickem Szenario und vielen Aufgaben eine gute "GTA"-Alternative.



PSP Ballert Ihr während der Fahrt, hilft Euch ein Zielkreuz.

Einstmals noch der große "GTA"-Herausforderer, hatte der Ruf der "Driver"-Serie nach dem Debakel mit Teil 3 einen so mächtigen Knacks erhalten, dass das durchaus gelungene "Parallel Lines"-Comeback zum kommerziellen Misserfolg wurde. Das nutzte Ubisoft, um Atari die Markenrechte abzukaufen, als erste Episode der neuen Besitzer gibt's nun das PSP-exklusive "Driver 76".

Dahinter verbirgt sich eine Art Spin-Off des letzten Teils von den Heimkonsolen, das sich aber diesmal ganz auf die 70er-Jahre-Ära konzentriert und mit neuer Story und Hauptdarsteller ausstaffiert wurde. Geblieben sind dagegen der Schauplatz (ein recht großflächig angelegtes New York) sowie das Grundprinzip: Auch hier sitzt Ihr meistens hinter dem Steuer irgendwelcher Flitzer und absolviert Aufträge wie Botengänge oder Beschattungsfahrten. Dabei wird Euch in vielerlei Hinsicht das Leben leichter gemacht: Auf einer detaillierten Karte sind sämtliche Missionen und Nebenaufgaben verzeichnet, außerdem könnt Ihr Euch per Knopfdruck direkt dorthin beamen lassen. Fußmärsche mitsamt Ballereinlagen gibt's zwar auch, aber die sind seltener als bei "GTA".

Apropos "GTA": Die Ähnlichkeiten sind unverkennbar, aber auch auf der PSP zieht "Driver 76" den Kürzeren: Alles wirkt etwas simpler gestrickt oder z.B. grafisch nicht so detailliert – aber immer noch sehr gut, und eigentlich ist die einfachere Struktur keine schlechte Sache. Dazu kommt noch der coole Stil des Abenteuers, der die gewählte Ära gelungen transportiert – hier kommt alles zusammen, was man für ein zünftiges Handheld-Abenteuer braucht. *us*

Ulrich Steppberger
Mir gefällt "Driver 76": Klar, so viel drin wie in den beiden PSP-"GTA"-Teilen ist sicherlich nicht, aber es muss ja nicht immer ein Mammut-Epos sein. Dafür gefällt mir die handlichere Struktur mitsamt übersichtlicher Karte und klaren Vorgaben, die auch mal kurze Runden erlauben, ohne dass man den Faden verliert. Die flotte Optik gibt das 70er-Feeling zusammen mit den stilsicheren Comic-Storysequenzen und der tollen Musik passend wieder, die Steuerung ist solide. So hat die Serie wirklich wieder eine Zukunft.

DRIVER 76
- » spielt im Gegensatz zu "Parallel Lines" komplett in den 70er-Jahren
- » 27 Story-Missionen
- » 50 Nebenaufgaben wie Rennen, Taxifahrer oder Kurierbote
- » großes Straßennetz von New York
- » Outfit-Sammelei und -Tausch via WiFi

PSP	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 79 von 100

Bionicle Heroes

Die bösen Piraka bedrohen die Einwohner der friedlichen Tropeninsel Voya Nui. Nur die sechs Toa-Kämpfer der beliebten Lego-Roboter können helfen. Was sich bewegt, wird abgeknallt, dafür gibt's Klötzchen zum Erwerb von Upgrades. Keine Frage: Die abwechslungsarme, aber effektlastige Nonstop-Ballerei sieht schick aus. Die Steuerung wurde aber von der Sony-Version übernommen: Obwohl sich das Spielprinzip für eine Fadenkreuz-Schießerei eignen würde, dient die Fernbedienung nur zum Umschauen – Gegner werden automatisch anvisiert. Dank vieler Freispiel-Boni für Fans und ungeübte Spieler ein netter Spaß. *mh*



INFOS

System	PS2 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Traveller's Tales, England
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

Wii	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 65 von 100

Tetris Evolution

Erwartungsgemäß hat sich seit dem Importtest in der letzten Ausgabe nichts geändert: Noch immer begeistert "Tetris Evolution" mit der zeitlosen Spielbarkeit der beliebten Formenstapelei. Puristen freuen sich, dass sämtlicher Firlefanz, der über die Jahre hinzuerfunden wurde, abschaltbar ist. Alle anderen konfigurieren ihre Matches mit bis zu vier Spielern nach Belieben. So weit, so gut, wenngleich das Steuerkreuz der Xbox 360 nicht ganz optimal ist. Die Präsentation fällt noch immer lieblos aus: Die Musik ist unpassend, die Hintergründe – ob Standbild oder Video – sind einfach nur hässlich bis störend und die Skins der zu kleinen Spielfelder uninspiriert. Ein tolles Spiel, aber leider charmefrei. *mh*



INFOS

System	360
Entwickler	Mass Media, USA
Hersteller	THQ
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

Xbox 360	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	2 von 10
Sound	2 von 10

SPIELSPASS 83 von 100

Heatseeker

Keine Simulation, sondern zugängliche Flugaction erwartet den Spieler bei "Heatseeker". Die simplen Kontrollen (Nachbrenner zünden, Rakete abfeuern) sind schnell erlernt und schon nach wenigen Minuten blast Ihr feindliche Flieger aus den Wolken, versenkt Schiffe und bombardiert Flakgeschütze. Hin und wieder fängt die 'Impact Cam' einen besonders spektakulären Abschuss ein und zeigt ihn im Detail. So minimalistisch wie das Spielprinzip präsentiert sich auch die Grafik: Die Flieger sind hübsch modelliert, die Landschaften jedoch karg texturiert. Die PSP-Version von "Heatseeker" bietet als einzige einen Multiplayer-Modus für vier Spieler. Wer auf actionreiche Luftkämpfe ohne viel Drumherum steht, ist hier richtig. *jw*

INFOS

System	PS2 / Wii / PSP
Entwickler	IR Gurus, Australien
Hersteller	Codemasters
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

PSP	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 65 von 100

Overlord

INFOS

System	360
Entwickler	Triumph, Holland
Hersteller	Codemasters
Genre	Action-Adventure
Termin	Juni
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Erfrischend witziger "Pikmin"-Verschnitt im Fantasy-Gewand mit zahllosen Schergen und Seitenhieben in Richtung Tolkien.



360 **Legion zu mir! An regelmäßig auftauchenden Portalen ruft Ihr Eure fies grinsenden Helfer herbei.**

Seid doch mal ehrlich: Welchen "Herr der Ringe"-Charakter findet Ihr cooler? Den heulenden Hobbit Frodo oder Sauron, den 'dunklen Herrscher auf dunklem Thron'? Falls Ihr der eisengekrönten Stimmungskanone aus Mordor die Treue haltet, ist "Overlord" Euer Spiel. Denn hier gibt der Böse den Ton an. Nachdem Euch Eure Schergen im abbruchreifen dunklen Turm wiedererweckt haben, dürft Ihr über eine zuckersüß glasierte Märchenidylle herfallen, in der sieben Helden des Lichts das Zepter schwingen.

Fantasy-Pikmin

Dass 'gut' aber offensichtlich ein dehnbarer Begriff ist, begreift Ihr nach Eurer ersten Begegnung mit den "Overlord"-Versionen der klassischen Fantasy-Helden: Hobbits sind fette verfressene Sklaventreiber, Menschen hauptsächlich blöde Bauern und Zwerge grölende Panzerfahrer. Professor Tolkien würde sich im Grabe umdrehen, übersättigte Fantasy-Fans lachen sich kaputt.

Das Spielprinzip wirkt wie eine Mischung aus "Pikmin" und Bullfrogs PC-Klassiker "Dungeon Keeper". Mit bis zu fünfzig braunen, roten, blauen und grünen Schergen marschiert Ihr plündernd und marodierend durch Schafweiden, Kürbisfelder oder elfenverseuchte Wälder. Dabei gilt: Je mehr Lebenssaft Ihr vergießt, umso mehr kleine gemeine Helfer könnt Ihr herbeirufen. Mit Geld und gestohlenen Objekten baut Ihr nach und nach Euren Turm wieder auf und gewinnt so Eure dunklen Kräfte zurück. Je höher Euer Zuhause emporragt, umso mehr Schergen könnt Ihr kontrollieren, diverse Waffen und Zaubersprüche warten in Form von Turmverzierungen und Schmiedeöfen auf ihre Freischaltung.

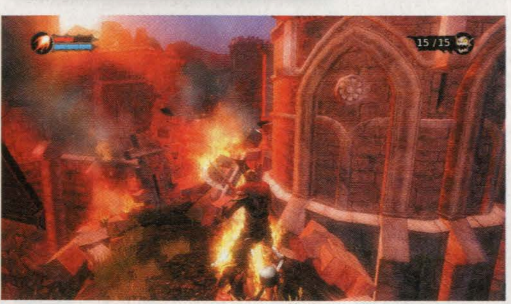
Eure ausgedehnten Beutezüge finden in einer recht linearen Welt statt, die sich am Grafikstil von "Fable" orientiert. Obwohl Ihr z.B. vom Dorf Rauschingen (englisch: Spree) aus mehrere Gebiete betreten könnt, müsst Ihr die einzelnen Abschnitte in einer vorgegebenen Reihenfolge absolvieren. So könnt Ihr bestimmte Hindernisse nur mit den passend gefärbten Schergen aus dem Weg räumen. Gesteuert wird Euer fantastischer Amoklauf entweder indirekt, indem Ihr Euren Helfern Ziele zuweist, oder aktiv, wobei Ihr Eure Schar mit dem rechten Analogstick dirigiert und via linkem den Lord lenkt. Eine frei drehbare Kamera gibt es nicht, was mitunter zu unübersichtlichem Getümmel führt. Mordet Ihr außer Helden auch Zivilisten, nimmt die "Overlord"-Geschichte einen alternativen, noch böseren Verlauf. *mw*



360 **Die Toten halten diesen Ort: Der düster bewölkte Friedhof von Himmelsspitze gehört zu den atmosphärischen Highlights von "Overlord".**

Max Wildgruber

Die Ruckelanfälle der Previewfassung (siehe DVD) hat Codemasters Gott sei Dank in den Griff bekommen. Was der stimmungsvollen und überaus witzigen Tolkien-Persiflage den Hit-Status verwehrt, ist in erster Linie die nur halbwegs funktionierende Steuerung: Zu oft werden Eure wehr- und wertlosen Pikmin-Gremlins abgemetzelt, weil Ihr einen Feind durch die träge Kameraführung übersehen habt. Unterstützt Ihr Eure Schergen im Kampf, fällt zudem die hampelige Nahkampf-Combo des Overlords negativ auf. Die linearen Spielareale habe ich allerdings gerne tyrannisiert, eine so komisch-anarchische Atmosphäre sah man zuletzt bei "Conker's Bad Fur Day", Bravo! Lob außerdem für die gelungene deutsche Sprachausgabe.



360 **Im Rauschinger Schloss: Eure roten Schergen räumen für Euch feurige Trümmer aus dem Weg.**



360 **Dummer fetter Hobbit: Mit Hilfe Eurer Kameraden bringt Ihr Wilfried Wanst zum Platzen.**

OVERLORD

- » schickt Eure fiesen Schergen auf Beutezug durchs Märchenreich
- » schwarzer Humor & Tolkien-Persiflage
- » recht linearer Aufbau
- » teils unübersichtliche Perspektive
- » Zivilistenmorde haben Konsequenzen

Xbox 360

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

Mario Party 8

INFOS

System	Wii
Entwickler	Hudson, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
Termin	22. Juni
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Leider bringt der Systemwechsel nicht den erhofften Schwung in die Serie: Die Minispiele sind solide, der Spielablauf ist aber zu zäh.



Wii Sie haben ihm ein Denkmal gebaut: Zerlegt die Bowser-Statue durch Faustschläge in ihre Einzelteile.

Jedes "Mario Party" steht und fällt mit dem Vierspieler-Modus – das gilt auch für die achte Episode. Deshalb wurde trotz drohenden Redaktionsschlusses eine Test-Truppe zusammengestellt, die jeden Zockertypen abdeckt. Dichtgedrängt auf dem Sofa saßen also zwei "Mario Party"-Fans, ein Kollege mit Klempner-Antipathie und ein Nichtspieler der Marke 'Meine Bewegungen werden auf den Bildschirm übertragen? Wahnsinn!' Etliche Runden später war man sich einig: Irgendwie reißt einen die Mehrspieler-Gaudi nicht so richtig mit.

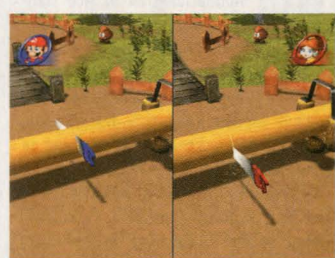
Wie gemacht für Wii

Wie ist das zu erklären? Wird der Wii von manchen nicht als Minispiel-Konsole tituliert? Und genau das ist es doch, um das sich alles dreht – Minispiele. Wie bei einem Gesellschaftsspiel wird reihum gewürfelt und über ein Brett gezogen. Sieger ist, wer am Ende die meisten Sterne ergattert hat. Die begehrten Himmelskörper gibt's für jeweils 20 Münzen an zufälligen Stellen des Spielfeldes zu kaufen. Um liquide zu sein, heißt es, die Mitstreiter nach jeder Runde in einem kleinen Geschicklichkeitsspiel zu besiegen.

Neu ist hierbei die Steuerung: So lenkt Ihr z.B. Euer Kart nicht mehr via Analogstick, sondern durch Bewegungen der Fernbedienung. Oder Ihr verwendet den Controller als Lightgun und ballert auf Buu-Huus. Weiteres Einsatzgebiet: Ihr münzt die Remote zum Hammer um und versenkt ein paar Nägel. Über 60 Quickies bietet "Mario Party 8": Manche sind spaßig, einige öde und andere zu kompliziert – wie immer halt.

Was die Party allerdings oft erlahmen lässt, ist der undynamische Ablauf auf dem Brett. Ständig kauft jemand Items oder verwendet sie. Ständig stiften Aktionsfelder Chaos. Und ständig sorgen Texteinblendungen für Unterbrechungen. Dabei sind die neuen Spielfelder wirklich interessant gestaltet – keines der sechs Bretter spielt sich wie das vorangegangene. Während Ihr in der Koopa-Stadt im "Monopoly"-Stil Immobilien kauft, wisst Ihr im Geisterhaus nie, was das nächste Zimmer für Euch parat hält. Andere Locations wiederum überraschen mit einem einzigen Pfad ohne Abzweigungen.

Lobenswert: Einzelspieler können sich nun optional mit nur einem Computergegner herumärgern – das verkürzt die Wartezeit. Außerdem sind die 'Extraspiele', die abseits des Brettspiel-Trubels gezockt werden können, ein gelungener Zeitvertreib. Freischaltbare Minispiele oder Jahrmarkt-Figuren sorgen schließlich für Langzeitmotivation. Einen Multiplayer-Award gibt's wegen der eingangs beschriebenden Probleme aber nicht. Und das ist bitter... *ak*



Wii Ritsche, ratsche: Sägt mit der Remote eine Lücke in den Baumstamm.

André Kazmaier

Ich hatte mir von der ersten Wii-Fete des Italo-Klempners einiges erhofft. Nachdem die x-te GameCube-Episode mein Interesse an der Serie hat schwinden lassen, rechnete ich mit einem furiosen Comeback. Leider muss ich jetzt eingestehen: Einem Großteil der Spiele fehlt der nötige Pepp, auch die Grafik wurde kaum aufgebohrt. Wer die Erwartungen dagegen etwas herunterschraubt, der erhält ein ordentliches Party-Game, das in geselliger Runde trotz allem Spaß macht. Für den Nachfolger wünsche ich mir aber deutlich mehr Dynamik.



Wii Ob Wario eine Fahrkarte gezogen hat? Im Zug-Level werden die einzelnen Waggons gelegentlich vertauscht – das macht den Spielablauf unberechenbar.

MARIO PARTY 8

- » das erste Wii-"Mario Party"
- » Spielweisen: jeder gegen jeden, zwei gegen zwei, eins gegen eins
- » über 60 neue Minispiele
- » 14 Charaktere
- » 6 Spielbretter
- » 8 Extraspiele

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

68 von 100

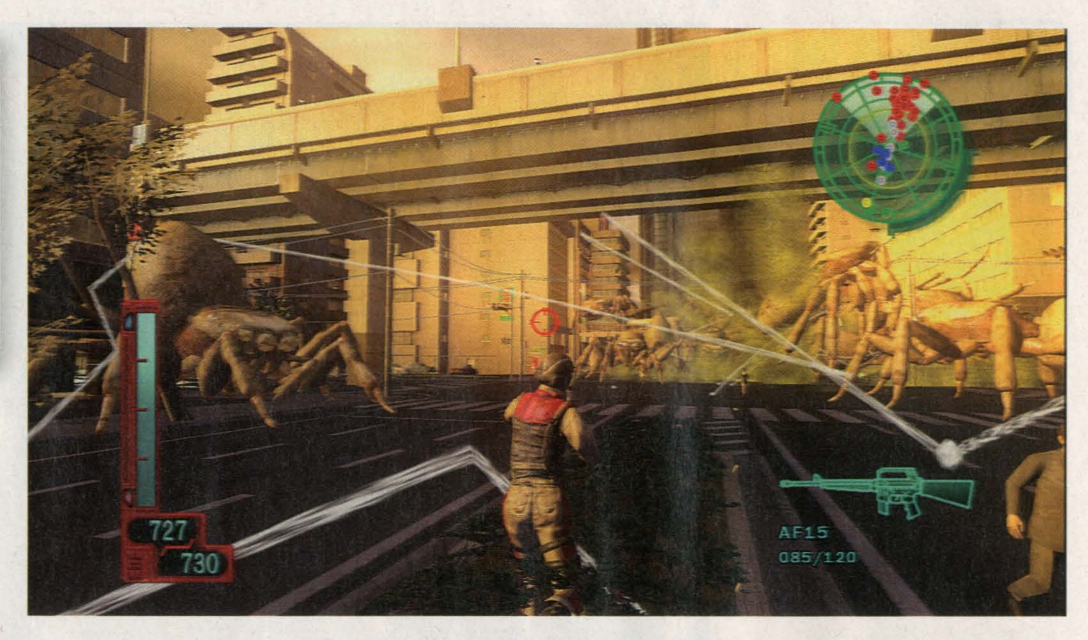
Earth Defence Force 2017

INFOS

System	360
Entwickler	Sandlot, Japan
Hersteller	D3 Publisher
Genre	Action
Termin	Juni
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Simpel gestrickte 3D-Ballerei mit wenig Tiefgang, aber viel Umfang und B-Film-Charme – prima zum Dampfablassen.



360 **Pfui Spinne: Wenn die außerirdischen Krabbler anrücken, haben Arachnophobiker nichts zu lachen.**

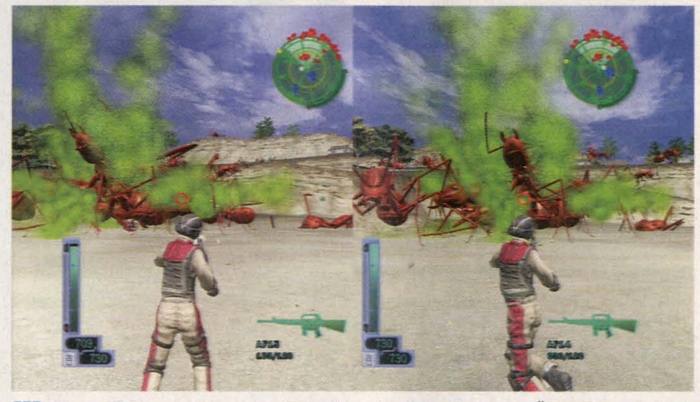
"Earth Defence Force 2017" ist ein Billigspiel und schämt sich nicht dafür: Die Entwickler von Sandlot haben erst gar nicht versucht, mit den millionenschweren Produktionen von Capcom & Co. Schritt zu halten, sondern bedienten sich fleißig an populären Motiven aus Film- (Rahmenhandlung und vor allem das Design einiger Feinde erinnern stark an Paul Verhoevens indizierte "Starship Troopers"-Verfilmung) und Spielewelt. Das Grundkonzept 'Allein gegen eine Alienhorde' ist weder originell noch einzigartig – auch "Lost Planet" schlägt in eine ähnliche Kerbe –, aber immer gut für eine zünftige Portion Action.

Weg mit der Alienbrut

Basierend auf einem PS2-Vorgänger, der nie den Weg in den Westen schaffte, geht's nun mit Next-Gen-Technologie zur Sache: Als Mitglied einer Spezialeinheit wehrt Ihr eine Alieninvasion auf der Erde ab. Die fiesen Außerirdischen setzen auf nummerische Überlegenheit und schicken zahllose Einheiten in die Schlacht. Anfangs habt Ihr es vor allem mit Weltall-Ameisen und -Spinnen zu tun, später kommen metallene Kampfmaschinen dazu und sogar ein Space-Godzilla gibt sich die Ehre. Denen tretet Ihr in der Third-Person-Perspektive gegenüber und zeigt ihnen, dass die Menschheit sich nicht freiwillig ergibt. Dann heißt es 'Hirn aus und Feuer frei', denn Taktik oder bedachtes Vorgehen sind kaum gefragt: Folgt den roten Radar-Feindpunkten und lasst dann Blei und Laser sprechen. Gelegentlich helfen CPU-Kameraden eine Weile durchaus effektiv mit und Ihr kommandiert Kampfvehikel, doch die erweisen sich oft als unpraktisch – Fußmärsche sind Kontrollproblemen vorzuziehen.

Strategische Überlegungen beschränken sich darauf, welche zwei Waffen Ihr mit ins Schlachtfeld nehmt, was sinnigerweise vorher entschieden werden muss – manchmal geht die Mission daher schief, aber dann wird eben der Abschnitt neu gestartet. Dank großzügiger Auflevel-Möglichkeiten haltet Ihr viel Feindfeuer aus, was selbst Gefechte in engen unterirdischen Höhlen spaßig macht, selbst wenn mal wieder völlig die Übersicht flöten geht.

"Earth Defence Force 2017" profitiert von der konsequent auf B-Film-Niveau getrimmten Präsentation: Käsige Funksprüche fördern die Atmosphäre, während die Grafik zwar schlicht wirkt, aber mit massenweise Feinden, fast komplett zerstörbaren Umgebungen und gewaltigen Explosionen das actionreiche Geschehen durchaus ansprechend in Szene setzt. *us*



360 **Wer will, kann auch zu zweit in die Schlacht ziehen: Die Übersicht wird dann zwar noch schlechter, aber doppelte Feuerkraft gleicht vieles aus.**



Ulrich Steppberger

Natürlich ist das ähnlich gelagerte "Lost Planet" das bessere Spiel, doch wenn ich einfach mal zwischendurch ein paar (oder sehr viele) Aliens erlegen will, dann ist "Earth Defence Force 2017" meine Wahl. Die dezent trashige Aufmachung ist in sich stimmig und gefällt mir: Wenn haufenweise Ameisen ins Gras beißen und ganze Gebäudekomplexe in Schutt und Asche gelegt werden, freut sich der SciFi-Fan. Klar, einige Macken sind unnötig und so manche Funktion hätte mehr Feintuning vertragen können, doch wer sich drauf einlässt, bekommt eine spaßige Knallerei. Dass mit über 50 Levels reichlich Umfang geboten wird und zumindest gelegentlich die Next-Gen-Power aufblitzt, kommt positiv dazu.



360 **Die Vehikel sind meistens weniger praktisch – beim Kampf gegen die Echse hilft der Helikopter aber durchaus.**



360 **Mächtige Explosionen erschüttern die Umgebung, wenn Ihr die großen Alien-Roboter erlegt.**

EARTH DEFENCE FORCE 2017

- geradlinige Ballerei ohne viel Taktik
- 53 Missionen
- rund 170 verschiedene Waffen
- 4 Kampfvehikel benutzbar
- CPU-Mitstreiter sind doof, aber effektiv
- unterirdische Einsätze meist chaotisch

360 | **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

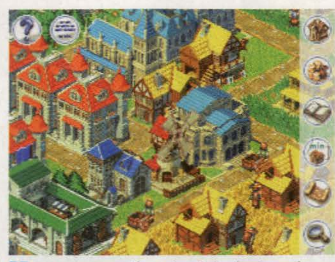
73 von 100

Anno 1701

MANIAC HIT



DS Potz Blitz: Das Piratenversteck entpuppt sich als Hinterhalt.



DS Nette Details wie sich drehende Windmühlenflügel beleben die Welt.

INFOS

System	DS
Entwickler	Keen Games, Deutschland
Hersteller	Disney Interactive
Genre	Aufbau-Strategie
Termin	Juli
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Erbauliche wie süchtig machende Kolonie-Simulation mit vorbildlicher Bedienbarkeit und der Extraportion Modellbau-Charme.

Die bisher einzige Konsolen-Umsetzung des auf PC extrem erfolgreichen Aufbau-Strategiespiels "Anno 1701" siedelt endlich exklusiv auf Nintendos DS-Handheld.

Nach den ersten Spielminuten wird klar warum: Nur per Touchscreen lässt sich die ursprünglich auf eine Maussteuerung ausgelegte Pionierarbeit vernünftig verrichten. Also schrubbt Ihr mit Eurem Stylus über die Inseln einer isometrischen neuen Welt, wo Ihr zuerst ärmliche Holzhütten errichtet, deren Bewohner sich mit Fischfang und Rinderzucht ernähren. Kümmert Ihr Euch auch um das seelische Wohlbefinden in Form einer Dorfkirche, entwickeln sich Eure Pioniere alsbald zu Siedlern mit gehobenen Ansprüchen. Jetzt gilt es, eine Schafzucht zur Stoffgewinnung aufzuziehen, Weizenfelder und Kornmühlen zu erbauen und soziale Anlaufstellen wie Gasthäuser, eine Feuerwache oder einen Arzt im Siedlungsgebiet zu schaffen. Verbindet Ihr Eure Gebäude durch ein klug angelegtes Straßennetz mit Eurem Handelskontor und sorgt somit für



DS Bonzenhausen: Unserer Aristokratenstadt fehlt nur noch das Schloss!

eine reibungslose Warenverteilung, verwandelt sich Euer kärgliches Fischerdörfchen irgendwann in eine strahlende Aristokratensiedlung inklusive Universität, Schauspielhaus und Schloss. Bis es soweit ist, müsst Ihr aber noch Kakao- und Baumwollplantagen auf geeigneten Inseln anlegen, eine Armee zur Abwehr von aggressiven Siedler-Konkurrenten aufstellen und dabei die finanzielle Bilanz Eurer frischgebackenen Kolonie stets im grünen Bereich halten.

Wenn Ihr die Kampagne durchgespielt habt, dürft Ihr entweder im Endlosspiel Eure Traumstadt erstellen oder Euch zusammen mit vier anderen Mitspielern in lokalen Mehrspieler-Partien auf etlichen Karten unterschiedlicher Größe das Siedlerleben zur Hölle machen. *mw*

Max Wildgruber

"Anno 1701" ist ein extrem süchtig machender Supersandkasten im Westentaschenformat, bei dem Euer Planungsgeschick und strategisches Können ständig aufs Neue geprüft wird. Raum für Verbesserungen bleibt bei den biederen Standbildchen der Zwischensequenzen, der monotonen Musik und den beiden mageren Zoomstufen. Vorbildlich: das saubere Scrolling.

ANNO 1701

- » genial komfortable Stylus-Steuerung
- » detailreiche Isometrie-Stadtansicht
- » motivierende Kampagne mit vorbildlicher Motivations- und Lernkurve
- » dröge Zwischensequenzen und Musik
- » teilweise unübersichtlich wegen zu wenig Zoomstufen

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

85 von 100

Dead'n'Furious

Hui, das ist mal was Feines – ein Lightgun-Shooter für den DS... passt doch gut zum Stylus-Konzept! Dazu noch im Stil von Segas legendärer Zombie-Ballerei, eine blutrote, spaßige Action-Schlachtplatte also? Von wegen! Abgesehen von der recht hübschen Optik macht "Dead'n'Furious" beinahe alles falsch, was man falsch machen kann: unfair platzierte Gegner, gähnend langweiliges Leveldesign, ein dämliches Nachlade-Prinzip und immer gleiche Gegnertypen. Beinharte Splatterfans erfreuen sich an den für DS recht netten Gore-Effekten, alle andern klappen zu. Statt dem erhofften Schauerspiel ist's leider nur ein Trauerspiel. *ms*





INFOS

System	DS
Entwickler	DreamOn Studio, Frankreich
Hersteller	Virgin Play
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

45 von 100

Pangya! Golf with Style

Bereits im Import-Test vor vier Ausgaben enttäuschte uns die knuffige Golf-Drescherei "Super Swing Golf". Auch hier zu Lande gibt's in "Pangya" kein intuitives 'Schwungstärke gleich Schlagstärke' -Prinzip, wie Ihr es aus dem Golfpart von "Wii Sports" kennt. Stattdessen legt Ihr allein mittels Ausholbewegung die Stärke fest, der anschließende Schwung wird fast bedeutungslos und dient lediglich dem Feintuning. Auch die Kamera ist nicht Euer bester Freund – der umständliche Blick auf die Karte ist ständig nötig. Mühsam freispielbare Charaktere torpedieren den zart aufkeimenden Spielspaß ebenfalls – ach, Wii-Golfen könnte doch so schön sein. *ms*



INFOS

System	Wii
Entwickler	Tecmo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Sportspiel
Termin	8. Juni
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

61 von 100

Wartech Senko no Ronde

Retro-Fans kennen den Entwickler G.rev wegen seiner Dreamcast-Shoot'em-Ups "Border Down" und "Under Defeat" – das neueste Werk der Ballerexperten gibt's außerhalb der Spielhalle nur auf Xbox 360. Macht Euch auf eine ungewöhnliche Mixtur aus Shooter und Beat'em-Up gefasst. Wie bei einem Prügelspiel duelliert Ihr Euch Runde für Runde mit nur einem Gegner. Neben Handkantenschlägen gehören auch Projektilwaffen zum Repertoire der langweilig designten Mechs – also wird auch aus der Ferne geballert. Auf Knopfdruck mutiert Euer Robo gar zum Monster-Schiff und greift mit wahren Partikelsalven an. Wegen liebloser Aufmachung, lahmem Story-Modus und mauem Moverepertoire verkommt das pfiffige Konzept aber zum Langweiler. *ms*

INFOS

System	360
Entwickler	G.rev, Japan
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS

360	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

62 von 100

King of Fighters XI

INFOS

System	PS2
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	Atari
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Serienfans frohlocken: Über 40 Charaktere entfachen ein spielerisch hochwertiges Prügel-Feuerwerk mit sinnvollen Neuerungen.

Hallo Oswald, willkommen Elisabeth und Konnichi wa Momoko! Ihr seid die Neuen in "KoF XI", daher ein kurzer Crash-Kurs: In der PS2-Umsetzung der Spielhallen-schlägerei (auf Sammys Atomiswave-Board) geben sich Dreier-Teams in bewährter 2D-Manier kräftig auf die Mütze. Mit dabei sind – wie der Name schon vermuten lässt – die beliebtesten Kämpfer der unzähligen SNK-Beat'em-Ups – aus "Fatal Fury", "Art of Fighting" oder "Ikari Warriors". Insgesamt laufen stolze 47 Recken auf – das sind sieben mehr als noch auf dem Automaten. Wie schon in "KoF 2003" wechseln sich die Fighter auf Knopfdruck ab, neuerdings auch während heftiger Combos – Energieerholung während der Pausen gibt's aber nicht. Abseits von Arcade- und Versus-Variante locken satte 40 Challenges – hier erfüllt Ihr bestimmte Vorgaben wie z.B. drei 'Dream Cancels' in einer Runde. *ms*



PS2 Anzeigen satt: oben Eure Lebensleiste, darunter die Kollegen. Unten der Special-Balken und der 'Skill Stock'.



PS2 Schick: Kula versteckt sich beim Block hinter einem Glasschild.

Matthias Schmid

Irgendwie hat mich das 3D-"King of Fighters" in diesem Monat mehr beeindruckt – weil es sich neuer und frischer anfühlt. Nichtsdestotrotz ist der reguläre elfte Teil eine tolle Prügelei. Manchem Bitmap-Fan mögen die Kämpfer-Sprites vor den 'neumodischen' Hintergründen missfallen – spielerisch ist "King of Fighters XI" aber eine sinnvolle Weiterentwicklung: Das Tag-System des Vorgängers ("KoF 2003") wurde verfeinert, neue Features wie die 'Skill Stocks' oder 'Dream Cancels' fügen sich klasse in die feine Spielmechanik ein.

KING OF FIGHTERS XI

- Umsetzung vom Atomiswave-Board
- insgesamt 47 spielbare Charaktere: darunter 3 komplett neue, 2 "KoF"-Premieren und 7 exklusiv auf PS2
- Tag-System des Vorgängers verfeinert
- Umsetzung vom Atomiswave-Board

PS2 — **SPIELSPASS 82** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	7 von 10

King of Fighters Maximum Impact 2

INFOS

System	PS2
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	Atari
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Das haut rein: coole Kämpfer und tolle Moves in einem rassigen, schnellen Beat'em-Up – eine echte Alternative im 3D-Sektor.



PS2 Die dralle Mai beeindruckt mit tiefen Einblicken und wackelfreudigen Brüsten: Auf Knopfdruck pausiert Ihr die...



PS2 ...Fights und bewundert sie mit einer frei drehbaren Kamera – egal, ob Special Move oder Panty-Shot.

Polygon-Protagonisten statt Bitmap-Buben, die Zweite: Gut zweieinhalb Jahre nach ihrem 3D-Debüt wildert die SNK-Serie erneut im Revier von "Tekken" & Co: misslungener Versuch, einer 2D-Legende neues Leben einzuhauchen oder sinnvoller Schritt in eine verheißungsvolle Zukunft?

Die Antwort fällt leicht! Dank herrlich flüssigem Kampfsystem, unzähligen spektakulären Specials und coolen Gimmicks zählt "Maximum Impact 2" klar zur Kategorie 'Sprung in die dritte Dimension geglückt'. Neben einer dezent trashigen Story-Variante inklusive etlicher Sequenzen in Spielgrafik warten zig Modi auf Euch: Ermittelt z.B. den 'King of Fighters' in serientypischen 3-gegen-3-Matches gegen die CPU oder einen Kumpel. Im spaßigen Missions-Modus prügelt Ihr auf Autos ein oder erfüllt Aufgaben wie eine bestimmte Anzahl Kontermoves in einem Kampf. Fleißige Zocker schalten neue Kostümfarben frei – so sehen die Fighter wie andere SNK-Helden aus. *ms*

Matthias Schmid

Wahnsinn, was für ein rasantes, einsteigerfreundliches und spielerisch hochwertiges Beat'em-Up! Wo soll ich anfangen? Bei den charismatischen Fightern mit ihren abgedrehten Alternativ-Outfits, bei den fetten Specials, die trotzdem leicht von Hand gehen? Oder den flüssigen Animationen, der griffigen Steuerung und dem abwechslungsreichen Missions-Modus? Eine Sache wurmt mich aber gewaltig: Es ist schlicht unfair, dass Ihr am Boden liegende Gegner noch malträtieren dürft. Sonst gibt's kein Gemecker: Die 3D-Optik ist solide, zudem liegt gratis 'ne "KoF"-Anime-DVD bei.

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2

- produziert von SNK-Artist Falcoon
- 3D-Ausweichen durch Sidesteps
- "The King of Fighters: Another Day"-Anime liegt als Bonus-DVD bei
- zusätzliche Arenen und Kämpfer durch Story-Erfolge freischaltbar

PS2 — **SPIELSPASS 82** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	6 von 10

SBK-07 Superbike World Ch.



PS2 Ein direktes, aber schaukeliges Fahrgefühl vermittelt die gelungene Cockpitansicht – das einzige optische Highlight des Spiels.

INFOS

System	PS2 / PSP
Entwickler	Milestone, Italien
Hersteller	Koch Media
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Optionsreiche, aber unspektakuläre Renn-Sim mit träger Steuerung – nur für Fans der Superbikes.



PSP Wie auf der PS2 ist auch auf der PSP triste Streckengrafik angesagt.

Es muss nicht immer MotoGP sein, dachte sich Entwickler Milestone ("SCAR") und bringt die nicht minder schnellen Superbikes auf den Bildschirm. Mit im Gepäck die aktuelle Lizenz der Rennserie sowie Optionsvielfalt: Neben schnellem Rennen und Zeitrennen stehen auch Rennwochenenden sowie Meisterschaft zur Wahl. Pflicht für eine zünftige Rennsimulation sind verschiedene Sessions wie Qualifikation, Warm-up sowie zwei Wertungsrennen – ganz wie im Original. Auf dem Zweirad habt Ihr neben Sonne oder Regen die Wahl zwischen diversen Fahrassistenten. Doch nur Profis verzichten auf Start- und Bremshilfe, Traktionskontrolle oder automatische Gewichtsverlagerung. Die naturgemäß langen Bremswege erfordern das Fahren an der Ideallinie und den sensiblen Umgang mit dem Gas, sonst ist ein Sturz garantiert – auch dank der unnachgiebigen Gegner-KI. Abwechslung findet Ihr in den Challenges, bei denen Ihr zu Bremstests, Drifts oder Verfolgungsfahrten in vorgegebenem Rahmen antretet. Als Belohnung winken neben Cheats und Videos auch Fotos von schicken Boxenludern. *ts*

SBK-07 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

- » aktuelle Saisondaten der Superbike-Meisterschaft
- » 11 originalgetreue, aber aber optisch triste Strecken
- » 20 fordernde Challenges
- » verschiedene Witterungen

SYSTEM-VERGLEICH

In Sachen Steuerung und Optik fahren beide Versionen auf nahezu demselben Niveau. Mit dem PS2-Pad könnt Ihr allerdings analog Gas und Bremse betätigen – auch wirkt die Grafik hier nicht ganz so öde.

PlayStation 2 – SPIELSPASS 65 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	3 von 10

PSP – SPIELSPASS 65 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	3 von 10

Thomas Stuchlik

An den Genre-Primus "Moto GP" kommt "SBK 07" nicht heran. Denn die Bikes erweisen sich als deutlich träger und verzeihen kaum Fehler. Das Finden der Bremspunkte wird jedoch durch mangelnde Streckendetails erschwert. Optisch kann nur die actionreiche Cockpitansicht punkten. Auf PSP zieht der Titel dem Namco-Konkurrenten zumindest in Sachen Optionen davon.

Wario: Master of Disguise



DS Solche cleveren Rätseleinlagen hätte es mehr gebraucht: Um den Sprössling neben Euch zu bewässern, lasst Ihr einfach den Eispiraten schmelzen.

INFOS

System	DS
Entwickler	Suzak, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Ordentliche Hüpfkost, die ihr Potenzial nicht ausschöpft. Der Karnevalsaspekt ist witzig, der Spielverlauf dagegen oft ideenlos.



DS Hau weg: Den doofen Gegnern verpasst Wario einen Bodycheck.

Unser aller Lieblingsbösewicht Wario ist zurück – und das gleich in mehrfacher Ausführung! In acht Kostüme könnt Ihr den notorischen Tunichtgut stecken. Dazu zeichnet Ihr ihm z.B. einen Drachenschwanz ans Hinterteil und lauft fortan als feuerspeiendes Ungetüm umher – Eisblöcke stellen so kein Problem mehr dar. Kritzelt Ihr ihm dagegen einen Astronautenhelm über die Rübe, schwebt der Fettwanst fast schwerelos über Abgründe und schickt Gegnern mit seiner Knarre Lasersalven auf den Hals.

Potenzial hat das Jump'n'Run des Fieslings genug, doch es hapert an der Umsetzung. Die Verwandlungen sind spaßig, keine Frage – die teilweise uninspirierten Levels dagegen weniger. So irrt Ihr schon mal durch die vielfach verzweigten Gebiete – nur um dann festzustellen, dass Ihr einen Geheimgang übersehen habt. Nicht übersehen kann man hingegen die immer gleichen, dämlichen Gegner, die einem über den Weg laufen. Und auch die Schatzkisten, die Ihr stets mit denselben Minispielen knacken müsst, zeugen nicht gerade von Einfallsreichtum.

Doch genug gemotzt: Wenn die Locations auch keine Design-Preise gewinnen, so sind sie doch sehr abwechslungsreich gehalten. Außerdem steuert sich der Anti-Held (mit Steuerkreuz und Touchscreen) ungewohnt, aber gut. Und haben wir schon erwähnt, dass die Kostüme lässig sind? *ak*

André Kazmaier

Aus Warios Karnevalsklamotte hätte man so viel mehr machen können. Doch anstatt den Spieler mit kniffligen Rätseln oder spannenden Kämpfen zu konfrontieren, verlässt sich Entwickler Suzak zu sehr auf den (zugegebenermaßen witzigen) Garderobenwechsel. Einen eventuellen Nachfolger sollte Nintendo lieber selbst übernehmen – dann wird's eher ein richtig gutes Spiel.

WARIO: MASTER OF DISGUISE

- » 8 unterschiedliche Verwandlungen
- » 10 Levels, die "Castlevania"-mäßig verzweigt sind
- » 8 verschiedene Schatzkisten-Minispiele
- » ungewöhnliche Steuerung: Laufen und Springen mit Steuerkreuz, Ballern und Verwandlungen via Stylus

DS – SPIELSPASS 70 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

INFOS

System	DS
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Koch Media
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Kindlich-charmantes Vogelmärchen mit witzigen Stylus-Minispielen und kurzweiligen Kartenkämpfen voll bezaubernder Grafik.

Im Zuge einer umfassenden Ausbeutung der Marke bekommen die drollig gurrenden Vogel-Maskottchen und Reittiere der "Final Fantasy"-Rollenspiele nun ein kindgerechtes Action-Adventure spendiert. Als gelber Chocobo trabt Ihr in einer hübschen 3D-Märchenwelt umher und sucht Eure Vogel-Kollegen, die von einem dämonischen Buch in Karten verwandelt wurden. In dunstigen Wäldern, zerklüfteten Lava-Bergen und unter dem Meer findet Ihr zahlreiche verzauberte Bilderbücher, die bekannte Märchen und Sagen mit dem Personal des "Final Fantasy"-Universums



DS Idylle mit Märchenbuch: Per Stylus betretet Ihr den magischen Folianten.

nacherzählen. Jede Geschichte bildet den Hintergrund für ein Stylus-Minispiel in Scherenschnitt-Optik, bei dem Ihr diverse Rekorde und Ziele erreichen müsst, um Hindernisse in der Spielwelt zu beseitigen oder seltene Spielkarten zu gewinnen. Diese braucht Ihr für die immer wieder anstehenden 'Pop Up'-Kartenduelle. Bei dem entfernt an "Yu-Gi-Oh!" erinnernden Sammelkartenspiel spielt Ihr per Stylus eine von drei Karten auf dem oberen Bildschirm. Je nachdem, welche Karte Euer Gegner gewählt hat, knipst Ihr ihm Lebensenergie ab, verabreicht fiese Statusveränderungen oder werdet selbst Opfer eines Angriffes. Das Kampfgeschehen hängt dabei von flottem



DS Zieh, Schurke: Beim 'Pop Up'-Duell spielt Ihr eine von drei Karten.

Taktieren und einer Prise Glück ab. Seid Ihr schneller als Euer Gegner am Zug, habt Ihr zwar die Initiative für eine Runde gewonnen, trotzdem könnt Ihr nicht alle Kombinationseffekte vorhersehen. Also durchforstet Ihr die Spielwelt, um versteckte Karten zu finden und zockt zusätzliche Micro-Spiele, bis Ihr ein mächtiges Deck zusammengestellt habt. *mw*

Max Wildgruber
Der Verdacht auf eine uninspirierte Minispiel-Sammlung in einem beliebten Spiel-Universum bestätigt sich nicht! "Chocobo Tales" ist charmant, sieht mit seiner Kombination aus 3D und "Paper Mario"-Scherenschnitt putzig aus und motiviert mit originellen Adaptionen bekannter Minispiele sowie den prächtig funktionierenden 'Pop Up'-Duellen. Da stört auch die quasi rätsellose Kindergarten-Story kein bisschen, sondern rahmt das Spielgeschehen stilsicher ein. Kein "Zelda" im "Final Fantasy"-Universum, aber beste, unblutige Unterhaltung.

FF FABLES: CHOCOBO TALES
- » lineares Action-Adventure mit kindgerechter Märchenbuch-Präsentation
- » zahlreiche Minispiele mit gut funktionierender Stylus-Steuerung und witziger Scherenschnitt-Optik
- » motivierende Kartenduelle
- » kultiger "Final Fantasy"-Soundtrack

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	8 von 10

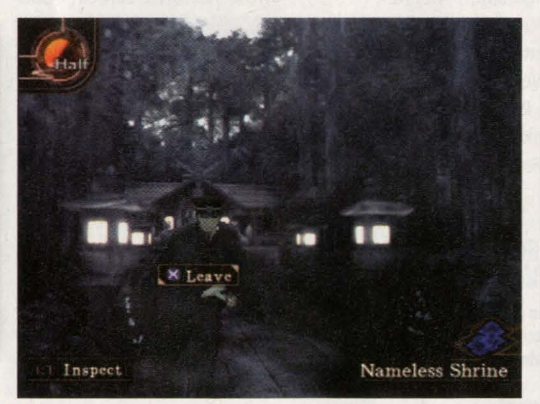


Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army

INFOS

System	PS2
Entwickler	Atlus, Japan
Hersteller	THQ
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Trister, aber spannender Rollenspiel-Krimi mit hektischem Echtzeit-Kampfsystem und motivierendem Dämonen-Sammelsurium.



PS2 Für den einen eine stimmungsvolle Gruselkulisse, für den anderen schlicht monoton: Raidous düstere Welt.



PS2 Wo bitte geht's zur Front? Im Getümmel verliert Ihr Euren Helden des Öfteren aus den Augen.

Max Wildgruber
Nachdem ich mich vom grotesk unpassenden Intro-Soundtrack halbwegs erholt hatte, erzeugten Raidous Abenteuer bei mir durchaus Spannung. Die teils arg tristen Hintergründe sind wohl Geschmackssache, die hektischen Echtzeit-Fuchteleien in jedem Fall verbesserungswürdig. Dadurch verlieren auch die coolen dämonischen Helferlein etwas an Reiz, ihre unterschiedlichen Fähigkeiten hätten ein System mit mehr taktischer Tiefe verdient. Spieler ohne Englischkenntnisse verstehen bei den guten englischen Dialogen nur Bahnhof.

Raidou Kuzunoha der 14. kommt ein halbes Jahr nach seinem Import-Debüt (Ausgabe 01/07) als PAL-Detektiv auf Eure Bildschirme, um einmal mehr die japanische Hauptstadt von Geistern, Dämonen und übersinnlichen Unholden zu befreien. Der frischgebackene Ordnungshüter spurtet im feschen Polizeimäntelchen durch vorberechnete 'Film Noir'-Hintergründe und jagt einer verschwundenen Schülerin hinterher. Raidous Ermittlungen erstrecken sich auf Dies- und Jenseits, zahlreiche Zufallskämpfe bestreitet Ihr in Echtzeit mit Schwerthieben und magisch geladener Dienstwaffe. Habt Ihr im Kampf die Oberhand, könnt Ihr Raidous staatlich geprüfte Beschwörer-Fähigkeiten nutzen und Euch bestimmte Dämonen untertan machen. Feuer-, Eis- und Luftgeister verstärken fortan Eure Truppe und gewinnen wie Raidou mit jedem Sieg Erfahrungspunkte. Steigt der Teufelskerl eine Stufe, könnt Ihr seine Werte nach Belieben steigern. Die Bildschirmtexte sind englisch. *mw*

SMT DEVIL SUMMONER...
- » Düsteres 'Film Noir'-Ambiente mit einer guten Portion Schauermärchen
- » nur englische Bildschirmtexte
- » temporeiches, aber unübersichtliches Echtzeit-Kampfsystem
- » dämonische Gegner als geistreiche Kampf-Tamagotchis

PlayStation 2 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 6
Sound	6 von 10

74 von 100

Great Battles of Rome



PS2 **Bringt den Anführer in Sicherheit oder besiegt den Feind: Ihr wechselt zwischen den Einheiten, um den Schlachtverlauf manuell zu optimieren.**

INFOS

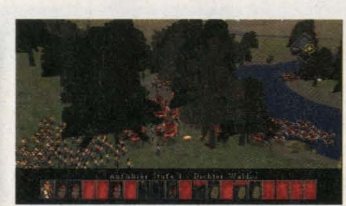
System	PS2 / PSP
Entwickler	Slitherine, UK
Hersteller	Koch Media
Genre	Echtzeit-Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1 (PS2) / 1-2 (PSP)



FAZIT

Lehrreiche Massenschlachten, die sich allerdings nur träge beeinflussen lassen - eben wie ein echtes Heer um Christi Geburt.

Der History Channel haucht über 100 Schlachten des römischen Imperiums neues Leben ein: In den zahlreichen Scharmützeln gilt es etwa die nordischen Krieger in die Flucht zu schlagen, aber auch kleinere Bauernaufstände auszumerzen und manchem Feldherrn aus der Bedrängnis zu helfen - dann muss dieser eine bestimmte Zeit überleben, um die Mission zu meistern. Den Sieg erlangt Ihr vor allem durch gründliche Vorbereitung: Römische Truppen und Feinde stehen sich auf dem Schlachtfeld gegenüber, dabei könnt Ihr die historische Formation Eurer Truppen variieren und so den kompletten Ablauf ändern. Denn ein Heer vor Christi Geburt war weitaus träger als eine moderne Truppe: Wenn sich die Soldaten erstmal in Bewegung setzen, ist die Schlacht oft schon entschieden! Beim Vormarsch lenkt Ihr die Kamera übers Schlachtfeld oder fokussiert bestimmte Einheiten, einzelne Verbände lassen sich dann in Echtzeit steuern. So könnt Ihr den Kameraden in Bedrängnis beistehen: 30 Videos des TV-Senders informieren Euch mit nachgestellten Kampfszenen anschaulich über den geschichtlichen Ablauf - möge das Imperium gewinnen! *oe*



PSP **Realitätsnah: In waldigem Gelände wird's unübersichtlich.**



Oliver Ehrle

Kluge Generäle gewinnen mit der korrekten Aufstellung, denn wenn die Pfeile erstmal hageln, könnt Ihr nur zögerlich reagieren: Die Massenschlachten von "Great Battles of Rome" spielen sich recht entspannt, sobald Ihr Euch an die träge Befehlskette und die etwas hakelige Kameraführung gewöhnt habt - hier könnt Ihr den klassischen Feldherrn noch was vormachen!

THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME

- » **über 100 historische Schlachten**
- » **30 lehrreiche Dokufilme**
- » **massig aufrüstbare Einheiten**
- » **wie Caesar & Co. kommandiert Ihr ein recht träges Heer**

SYSTEM-VERGLEICH

Mit 4:3-Bildformat bietet die PS2-Version bessere Sicht auf die Gegner im Hintergrund, außerdem gehen die Schlachten flüssiger vonstatten. Als Entschädigung dürfen PSP-Spieler mit Freunden kämpfen.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	67 von 100
Multiplayer	-	
Grafik	2 von 6	
Sound	5 von 10	

PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	67 von 100
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

Buzz Junior: Robojam

Nach "Buzz Junior: Jungle Party" feiern in "Robojam" vier Blechfreunde eine kindgerechte Geschicklichkeitsfete. Erneut dreht sich alles um Reaktionsschnelligkeit und Mut zum Risiko. Entscheidet Euch für die Spiellänge und nehmt Einstellungen am Aussehen des Robos vor. In nur 25 Disziplinen drückt Ihr den Buzzer oder die vier farbigen Tasten, um beispielsweise beim Bohnenessen den Pupswettbewerb zu gewinnen oder auf dem Laufband über bunte Laserbarrieren zu springen. Leider reagiert die Steuerung manchmal etwas träge, auch fehlt ein Handicap für geübte Spieler. Alleine fad, zu viert kurzzeitig aber ganz witzig. *mh*



INFOS

System	PS2
Entwickler	Magenta Software, England
Hersteller	Sony
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	3 von 10	50 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	3 von 6	
Sound	5 von 10	

Splinter Cell: Double Agent

Letzter Doppelagenten-Einsatz für Sam Fisher: Der Spion vom Dienst schleicht sich nun auch auf der PS3 durch taghelle Missionen und das Hauptquartier einer Terrorzelle. Der Sony-Version merkt man eine gewisse Lustlosigkeit an: Die Grafik ist dezent schlechter als auf der Xbox 360, außerdem ruckelt das Spiel stark. Auch beim Leveldesign gibt's kleine Einschränkungen zu verzeichnen: Im Terrorhauptquartier dürft Ihr nicht mehr aufs Dach. Wer will, darf dafür die bewegungssensitiven Funktionen des Sixaxis-Controllers nutzen, um Schlösser zu knacken. Multiplayer-Fans freuen sich auf spannende Spion gegen Söldner Partien über das PS3-Netzwerk. Wer die Wahl hat, greift zur technisch besseren Xbox-360-Version. *jw*



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Ubisoft Shanghai, China
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-6



PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	85 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

Custom Robo Arena

Noise Factorys RPG-Action-Mix hat zwei Gesichter: In der drögen 'Oberwelt' lebt Ihr das beschauliche Leben eines Schülers. Dessen Hobby sind niedliche Kampfroboter, die sich mit allerlei Items und Wummen aufmotzen lassen. Ihr lungert im "Custom Robo"-Clubhaus herum, langweilt Euch in endlosen Dialogen und tretet alle Nase lang zu den Robo-Duellen an. Dann wird in kleine 3D-Kampfareale umgeblendet, in denen Ihr einem Gegner mit Raketen und MG Saures gebt - saubere Polygonoptik und klasse Steuerung machen die Gefechte zum kurzweiligen Spaßbringer. Wenn da nicht das behäbige, lieblose Story-Drumherum wäre - also lieber ein kerniges Online-Match gestartet. *ms*



INFOS

System	DS
Entwickler	Noise Factory, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	68 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	5 von 10	

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Buzz Junior: Robojam	50	1-4	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	–	Buzzer	einstellbar	40 Euro
Free Running	56	1-2	–	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	–	–	schwer	35 Euro
History Channel, The: Great Battles of Rome	67	1	–	Deutsch	Deutsch	Stereo	–	–	–	mittel	30 Euro
King of Fighters XI	82	1-2	–	Japanisch	einstellbar	Stereo	–	X	–	einstellbar	25 Euro
King of Fighters Maximum Impact 2	82	1-2	–	Japanisch	einstellbar	Stereo	–	X	–	einstellbar	35 Euro
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	65	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	–	–	einfach	40 Euro
SBK 07: Superbike World Championship	65	1-2	–	–	einstellbar	Stereo	–	–	–	einstellbar	35 Euro
Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou...	74	1	–	–	englisch	Stereo	–	–	–	einstellbar	30 Euro
Tomb Raider: Anniversary	87	1	–	einstellbar	einstellbar	ProLogic II	X	X	–	schwer	50 Euro
Spider-Man 3	60	1	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	–	–	einstellbar	50 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Spider-Man 3	71	1	–	einstellbar	einstellbar	Vollbild	X	X	–	einstellbar	60 Euro
Splinter Cell Double Agent	85	1	2-6	einstellbar	einstellbar	Vollbild	X	–	–	schwer	60 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Colin McRae DiRT	86	1-100	2-100	einstellbar	einstellbar	X	–	Lenkrad	einstellbar	65 Euro
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	81	1	2-4	Deutsch	Deutsch	–	X	–	hoch	60 Euro
Earth Defence Force 2017	73	1-2	–	Englisch	einstellbar	–	X	–	einstellbar	40 Euro
Forza Motorsport 2	85	1-8	2-8	einstellbar	einstellbar	–	–	Lenkrad	einstellbar	65 Euro
Overlord	80	1	–	einstellbar	einstellbar	X	X	–	mittel	55 Euro
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	68	1-2	–	einstellbar	einstellbar	–	X	–	einfach	55 Euro
Spider-Man 3	72	1	–	einstellbar	einstellbar	X	–	–	einstellbar	60 Euro
Tetris Evolution	83	1-4	2-4	–	einstellbar	–	X	–	einstellbar	30 Euro
Wartech: Senko no Ronde	62	1-2	2	Japanisch	einstellbar	–	X	X	einstellbar	60 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Bionicle Heroes	65	1	–	einstellbar	–	Stereo	–	–	–	–	mittel	60 Euro
Mario Party 8	68	1-4	–	–	Deutsch	Stereo	–	–	–	–	einstellbar	50 Euro
Mario Strikers: Charged Football	83	1-4	2-4	–	Deutsch	ProLogic II	X	X	X	–	einstellbar	50 Euro
Pangya! Golf with Style	61	1-4	–	Japanisch	einstellbar	Stereo	X	–	X	–	mittel	45 Euro
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	65	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	–	einfach	50 Euro
Spider-Man 3	58	1	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	–	–	–	einstellbar	55 Euro

PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Crush	80	1	–	–	einstellbar	einstellbar	schwer	45 Euro
Diner Dash	70	1-2	–	–	–	einstellbar	mittel	30 Euro
Driver 76	79	1-2	–	X	einstellbar	einstellbar	mittel	45 Euro
Heatseeker	65	1-4	–	–	–	einstellbar	einfach	40 Euro
History Channel, The: Great Battles of Rome	67	1-2	–	–	Deutsch	Deutsch	mittel	30 Euro
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	65	1-4	–	X	einstellbar	einstellbar	einfach	45 Euro
SBK 07: Superbike World Championship	65	1-4	–	–	–	einstellbar	einstellbar	35 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Anno 1701	85	1-4	4	X	–	einstellbar	einfach	35 Euro
Custom Robo Arena	68	1-2	–	X	–	einstellbar	einfach	40 Euro
Dead'n'Furious	45	1-2	–	–	–	einstellbar	schwer	40 Euro
Diner Dash	70	1-2	–	–	–	einstellbar	mittel	30 Euro
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	79	1-4	4	X	–	Deutsch	einfach	35 Euro
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	74	1-2	–	–	Englisch	einstellbar	einfach	40 Euro
Picross DS	81	1-5	2	X	–	einstellbar	schwer	30 Euro
Spider-Man 3	78	1-2	–	–	Deutsch	Deutsch	mittel	40 Euro
Wario: Master of Disguise	70	1	–	–	Deutsch	Deutsch	mittel	40 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

HUD – Head Up Display

Die Abkürzung für 'Head Up Display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie, Karte oder Spielstatus. Der Spieler hat damit alle wichtigen Daten immer im Blickfeld. Teilweise darf das HUD auch konfiguriert bzw. abgeschaltet werden. "Forza Motorsport 2" bietet zusätzlich einblendbare Telemetriedaten, die Grip oder Reifentemperatur aufschlüsseln.







50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch Widescreen genannt), das bei HDTV der Standard ist. Ausnahme bilden hier nur einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube) – viele besitzen hier noch das klassische 4:3-Format.

Clipping

Beim Clipping werden nicht-sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen.



Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig davon ist die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild oben: "DRIV3R")

Force Feedback

Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feed-



back-Lenkrädern (Bild oben: Driving Force Pro von Logitech). Der Sixaxis-Controller der PlayStation 3 verzichtet dagegen auf jegliches Force Feedback.

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

KI

Die Abkürzung KI (künstliche Intelligenz) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren in der Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen oder der strikte Tagesablauf von Nichtspieler-Charakteren in einem ausladenden Rollenspiel.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch der Texturen nichts.

Pop-Ups

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man vom Pop-Up. Siehe auch Draw-In.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild. Siehe auch HDTV.

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen.
Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

Die Ursache von Slowdowns ist die Gleiche wie beim Ruckeln: zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (Mapping) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. So entstehen raue oder zerklüftete Strukturen ebenso wie menschliche Gesichtszüge.



6/07 bis 9/07
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
MOBILE GAMER
MOBILE GAMER
AUSGABE 8 CyberMedia € 3,30
DRAGONBALL Z & NARUTO
ANIME-SERIEN AUF PSP & DS
• Die Helden
• Die Spiele
• Der Kult
RATCHET & CLANK
PSP im Hüpf- und Ballerfieber: Sonys Superstar-Duo gibt sein mobiles Debüt
ANNO 1701
Exklusiv für DS: Aufbau-Knüller im Test
Pokémon DIAMANT & PERLE
Endlich auf DS: Jetzt mit Online-Matches und 3D-Optik
WARIO MASTER OF DISGUISE
Test: Anti-Held im Stylus-Stress
SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2
Volltreffer: Spannende Multiplayer-Gefechte auf der PSP
THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass
Das ultimative DS-Abenteuer:
Neue Infos & Bilder zum wichtigsten Handheld-Spiel des Jahres
62 Spieletests für Sony PSP und Nintendo DS
Außerdem: Jede Menge aktuelle Spiele für Handy, Pocket-PC und Game Boy Advance im Test

ONLINE

TEST ZUSATZ-INHALTE

Rainbow Six Vegas

360



360 Um diese Satellitenschüssel geht es: Beim neuen 'Eroberungs'-Modus müsst Ihr das Gerät möglichst lange einnehmen.

Wer die Terroristen in den mitgelieferten Szenarien rund um Amerikas liebstes Glücksspielparadies oft genug online ausgeschaltet hat, kriegt mit der "Player's Pack Red Edition" nun Nachschub. Neben zwei bekannten Karten (Grenzstadt und Killhouse), die eine solide, aber unspektakuläre Überarbeitung erhielten, betätigt Ihr Euch in drei neuen Szenarien: Das Doscala Restaurant, der Rangierbahnhof und eine Kaffeefabrik laden zu neuen Matches ein. Besonders erfreulich für Teamspieler sind die zwei neuen Matchvarianten: Neben dem 'King of the Hill'-Ableger 'Eroberung' ist die 'Auftragskiller'-Variante eine reizvolle Ergänzung.

RAINBOW SIX VEGAS

Hersteller Ubisoft
Preis ca. 10 Euro

NEUERUNGEN
- » 3 neue Karten
- » 2 überarbeitete Maps
- » 2 zusätzliche Spielmodi

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

TEST ZUSATZ-INHALTE

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

360



360 Das 'Bonfires'-Szenario gab es bislang nur als Download für "Ghost Recon 2".

Verärgerte Ubisoft beim ersten Teil die "Advanced Warfighter"-Kundschaft noch mit einem besonders hohen Preis für das damalige Download-Add-on, setzen die Franzosen dieses Mal auf die Schnäppchen-Mentalität: Für zehn Euro gibt's nämlich gleich sieben neue Karten, die für alle Multiplayer-Matches einsetzbar sind. Neuentwicklungen sind zwar nicht dabei, aber dafür könnt Ihr bekannte und populäre Szenarien früherer Teile in Next-Gen-Qualität erleben: 'Mountain Falls' und 'Peninsula' stammen aus der Xbox-Fassung von "Ghost Recon 2", 'Bonfires' gab es schon seinerzeit nur als Zusatz-Download. Die 'Mountain Base' feierte ihr Debüt dagegen im eigenständigen "Summit Strike"-Add-on. Dazu gesellen sich mit 'Desert Gulch' und 'Fishing Village' zwei "GRAW"-Maps, abgerundet wird das Angebot von 'Jungle Mines', das es zum Download für den Vorgänger gab. Neue Spielmodi finden sich nicht, trotzdem bekommt Ihr eine Menge fürs Geld.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

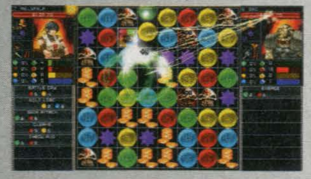
Hersteller Ubisoft
Preis ca. 10 Euro

NEUERUNGEN
- » 10 Maps aus früheren "Ghost Recon" für Xbox und Xbox 360

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

KURZMELDUNGEN

GAMES • Xbox-360-Knobler können sich freuen: Nachdem der gewitzte Denk- und Rollenspiel-Mix "Puzzle Quest" auf Handhelds (im Bild die PSP-Version, den Import-Test gab es in Ausgabe 06/07) schnell zum Kulthit wurde, hat der Hersteller D3 Publisher angekündigt, noch dieses Jahr eine Live-Arcade-Umsetzung zu veröffentlichen.



DOWNLOADS • Wer bislang noch vor dem Kauf der "Oblivion"-Erweiterung zurückschreckte, kann jetzt zuschlagen: Der Patch zur Behebung des berüchtigten Objektkiller-Bugs ist inzwischen online.

GAMES • Die bizarre Knuddeltier-Verstümmelungsorgien der "Happy Tree Friends" gibt's in Kürze ebenfalls auf Konsole zu erleben. Sega werkelt fleißig an "False Alarm", bei dem Ihr die putzigen Opfer durch zehn Katastrophenszenarien begleitet – wie sich das Ganze in 3D macht, dürfte interessant werden. Eine Veröffentlichung ist für Herbst auf dem Xbox Live Marktplatz geplant

GAMES • Endlich kommen auch mal etwas dickere Retro-Brocken auf uns zu: So steht in Kürze von Ubisoft eine nicht nur optisch kräftig aufgemotzte Umsetzung des klassischen "Prince of Persia" (Bild rechts) für die Xbox 360 an. Capcom wiederum werkelt gerade fleißig an "Super Puzzle Fighter II Turbo" und "Super Street Fighter II Turbo" – beide "HD Remix"-Neuauflagen bekommen u.a. ein alternatives Facelifting der Comic-Experten von Udon verpasst und erscheinen sowohl für Xbox 360 als auch PS3.



Calling All Cars

PS3 » Sony » Juni



360 Schnell, putzig und für jedermann gedacht: "Calling All Cars" ist das Gegenteil von "God of War".

Nachdem er mit der PS2-Mega-Produktion "God of War" im Rekordtempo zum Designer-Genie gekürt wurde, hat sich David Jaffe für sein Nachfolgeprojekt etwas ganz anderes ausgesucht: Statt weiter mit Bombast um sich zu werfen, werkelte der Amerikaner an einem kleinen Spaßspiel für das PlayStation Network der PS3. Herausgekommen ist "Calling All Cars", das in Kürze auch bei uns zum Download bereit stehen wird.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Polizisten, der durch vier in knuffiger Cel-Shading-Optik dargestellte Szenarien flitzt und einen entlaufenen Ganoven einfangen sowie wieder im Knast abliefern soll. Dummerweise machen Euch Rivalen das Leben schwer, die ebenfalls die Belohnung einkassieren wollen. Also sausen vier Spielzeug-Gesetzeshüter durch die Gegend und beharken sich mit beherzten Rammattacken oder ein paar Extras wie Riesenmagnet oder Mini-Rakete, um sich gegenseitig den Gauner abzunehmen. Das entwickelt sich schnell zum wilden Chaos, das mit mehreren menschlichen Spielern launig ist, für Solisten allerdings etwas zu wenig Abwechslung und Tiefgang bietet.

Super Stardust HD

PS3 » Sony » Juni



360 Einfaches Grundprinzip, pompöse Optik: Der "Asteroids"-Ableger nutzt die PS3-Power für zahlreiche Effektspielereien.

Schon vor gut 30 Jahren wussten Videospieler, dass Weltraumgeröll entsorgt werden muss: Was bei "Asteroids" Spaß machte, ist auch bei "Super Stardust HD" spielerische Grundlage. Dabei bedient sich der Arcade-Shooter aber nicht nur bei diesem Vorbild, auch die wieder in Mode gekommene "Robotron"-Steuerung wurde übernommen.

Heimcomputer-Veteranen erinnern sich an ein gleichnamiges Spiel aus der Endphase der Amiga-Ära, doch die Neuaflage kann noch mehr: Neben besagter Zwei-Knüppel-Lenkung, die in diesem Zusammenhang prima funktioniert, piesacken Euch neben den Steinbrocken auch diverse Aliens und andere Ärgernisse. Zum Glück sammelt Ihr Waffenenergie ein und rüstet damit Eure drei verschiedenen Schussarten auf, denn einige Feinde sind nur durch bestimmte Geschosse verwundbar.

Als zusätzlicher Kniff, der sich auch grafisch sehr gut macht, seid Ihr nicht in einer flachen Ebene unterwegs, sondern fliegt im Orbit mehrerer Planeten herum. "Super Stardust HD" sieht lecker aus und spielt sich tadellos, neben "Blast Factor" wird's der zweite feine Download-Shooter für die PlayStation 3.

Neue Download-Spiele: Ende April / Anfang Mai

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
3D Ultra Minigolf Adventures	Vivendi	360	-	Böse dahingeschludertes Sportspiel: Mäßige Optik, ungenaue Steuerung und vor allem eine Kamera, die keine Übersicht bietet, nerven mächtig.	10 €	3 von 10
Alex Kidd in the Enchanted Castle	Sega	Wii	Mega Drive	Eigentlich ist dieses Jump'n'Run ziemlich hässlich. Eigentlich spielt es sich auch ziemlich mies. Und eigentlich müsste jetzt das große 'Aber' kommen - tut's nur nicht...	8 €	3 von 10
Battle Lode Runner	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Durchschnittliche Mixtur aus Rätsel- und Geschicklichkeitsspiel à la "Solomon's Key".	6 €	4 von 10
Catan	Big Huge Games	360	-	Gelungene Umsetzung des Brettspiels, die vor allem online Spaß macht (Test auf Seite 68).	10 €	8 von 10
Centipede & Millipede	Atari	360	Arcade	Solides Insektenballerei-Doppel mit grafischem Psychedelik-Update.	5 €	5 von 10
Donkey Kong Country 2	Nintendo	Wii	SNES	Verdammt hübsche Dschungelhatz, die den Vorgänger klar aussticht (Test auf Seite 69).	8 €	9 von 10
Donkey Kong jr. Math	Nintendo	Wii	NES	Wer Nachhilfe in Sachen Grundrechnen braucht, ist hier richtig.	5 €	3 von 10
Double Dragon	Empire	360	Arcade	Besonders dröge und kurze Sidescroller-Klopperei, die heute nicht mehr reizt.	5 €	3 von 10
Eets: Chowdown	Klei Entertainm.	360	-	Netter, aber etwas fader Mix aus "Lemmings" und einem Baukasten (Test auf Seite 68).	10 €	7 von 10
Final Fight	Capcom	Wii	SNES	Schade: kultige Sidescroll-Prügelei, die um den Zweispieler-Modus beraubt wurde.	8 €	5 von 10
Gyruss	Konami	360	Arcade	Schlichter Shooter mit ungewöhnlichem Ansatz, der aber schnell langweilig wird.	5 €	4 von 10
Lylat Wars	Nintendo	Wii	N64	Spaßiger Nachfolger des legendären SNES-Space-Shooters "Starwing" (Test auf Seite 69).	10 €	7 von 10
Mario & Yoshi	Nintendo	Wii	NES	Ordentlicher Puzzler, bei dem es gilt, so viele Yoshis wie möglich schlüpfen zu lassen.	5 €	6 von 10
Mighty Bomb Jack	Tecmo	Wii	NES	Überflüssige Hüpfkost, die mit dem Original-"Bomb Jack" nicht mehr viel gemein hat.	5 €	3 von 10
NES Open Tournament Golf	Nintendo	Wii	NES	Spaßiges Oldschool-Golf, an dem Anhänger der Drei-Klick-Steuerung Gefallen finden dürften. Ein "Everybody's Golf" darf man allerdings nicht erwarten.	5 €	5 von 10
Ninja Spirit	Irem	Wii	TurboGrafx-16	Solider "Shinobi"-Verschnitt, der dem großen Vorbild aber nicht das Wasser reichen kann.	6 €	5 von 10
Pinball FX	Zen Studios	360	-	Solides Flipper-Trio, dessen Ballphysik etwas besser sein könnte (Test auf Seite 68).	10 €	6 von 10
Q*bert	Sony	PS3	Arcade	Knuffige Pyramidenhüpferei mit Charme, die überraschend wenig gealtert ist.	3 €	6 von 10
Shockman	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Uninspirierter Mega-Man-Klon, den man nicht gespielt haben muss.	6 €	4 von 10
Soltrio Solitaire	Silver Creek Ent.	360	-	Ordentliche Sammlung an Kartenlegereien, aber mit etwas hakeliger Steuerung.	10 €	5 von 10
Tekken 5: Dark Resurrection	Namco-Bandai	PS3	Arcade	Mit einiger Verzögerung endlich auch in Deutschland zu haben: tadellose Umsetzung des jüngsten Automatenupdates, nur etwas optionsarm (Test in MAN!AC 05/07).	10 €	9 von 10
Virtua Fighter 2	Sega	Wii	Mega Drive	Misslungene Umsetzung der Sega-Saturn-Vorlage (Test auf Seite 69).	8 €	4 von 10
Wonder Boy in Monster World	Sega	Wii	Mega Drive	Eine der besten "Wonderboy"-Episoden: In knuffigem, farbenfrohem Fantasy-Ambiente streckt Ihr Feinde mit Eurem Schwert nieder und verbessert in Shops Eure Ausrüstung. Toll!	8 €	8 von 10

Stand vom 18.05.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Catan

360



360 Die Wahl für Puristen: Bei dieser Ansicht sind die Spielelemente dem Original nachempfunden und bieten bestmögliche Übersicht.



360 Die aufgebohrte Optik sieht nett aus und gefällt mit kleinen Animationen, erschwert aber die Orientierung etwas.

Wer über den digitalen Tellerrand hinausschaut und nicht konsequent alles ignoriert, was mit herkömmlichem Spielen ohne Glotze und Pad zu tun hat, muss den Namen "Siedler von Catan" schon einmal gehört haben. Dahinter verbirgt sich das erfolgreichste Brettspiel der letzten Jahre. 1995 vom Deutschen Klaus Teuber erfunden, startete die Landbesiedelung trotz komplexer Grundidee einen Siegeszug, der zu zahlreichen Erweiterungssets und nun dem Xbox-Live-Arcade-Debüt führte.

Die Umsetzung hält sich strikt an die ursprünglichen Regeln – Ergänzungen sind noch nicht angekündigt, werden aber zweifelsohne kommen. Anfangs wird aus Hex-Feldern eine Insel zusammengestellt, in der Rohstoffe verteilt sind. Die dürft Ihr nur anzapfen, wenn Ihr eine anliegende Siedlung errichtet. Um voranzukommen, baut Ihr Straßen und neue Orte oder handelt mit den Konkurrenten: Bis zu vier Spieler rangeln um die Vorherrschaft über das Eiland, ohne geschicktes Taktieren und eine Prise Glück (schließlich spielen die Würfel eine große Rolle) werdet Ihr nicht Sieger. Dank einer soliden Einführung kommen auch Novizen schnell in Fahrt, zumal die Steuerung trotz vielfältiger Tastenbelegung ebenfalls bald kapiert ist. Nicht gebraucht hätte es allerdings die arg winzige Schrift, die das Lesen der Statistikbildschirme unnötig erschwert. Spielt Ihr alleine, habt Ihr leider keinerlei Kampagne oder ähnliches zur Wahl – außer Einzelrunden ist nichts geboten. Seine wahren Qualitäten entfaltet "Catan" deshalb erst, wenn Ihr online zu Mehrspielerrunden antretet: Dann wird der originelle Strategiespaß seinem Ruf auf jeden Fall gerecht.

CATAN
Hersteller Big Huge Games
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Originalgetreue und gelungene Umsetzung des Brettspiel-Hits – nur für Solisten etwas mager.

SPIELSPASS



8 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Eets: Chowdown

360



360 Altbekannt, aber immer wieder gut: Wie bei "Zuma" räumt Ihr rollende Farbmurmeln durch geschicktes Kombinieren vom Feld.

Eine knuffige Kuriosität ist der Knobel- und Reaktionstest "Eets": Bei den 120 Denkaufgaben, die den Löwenanteil des Spiels stellen, steuert Ihr den weißen Helden nämlich nicht direkt auf seinem Weg ins Ziel. Stattdessen legt Ihr aus einem limitierten Fundus Objekte und Wesen auf dem Bildschirm ab, die dann beeinflussen, wohin Eets marschiert. Die Bedienung ist gut und erlaubt viele Kombinationen, der Reiz an den Aufgaben verfliegt aber auf Dauer. Alternativ dürft Ihr bei einem Minispiel Gegner jagen, indem Ihr Knopfkombinationen nachdrückt – das alles ist nett, aber kein ganz großer Knaller.

EETS: CHOWDOWN
Hersteller Klei Entertainment
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Nettes Doppel aus Knobelaufgaben und Geschicklichkeitstest, aber etwas fade.

SPIELSPASS



7 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Pinball FX

360



360 Je nach gewählter Perspektive habt Ihr den ganzen Tisch im Blick oder das Bild scrollt flott, um die Kugel im Mittelpunkt zu halten.

Kuriosum am Rande: Die meisten digitalen Flipper gibt es auf dem GBA, während neuere Heimkonsolen heutzutage kaum damit versorgt werden. Diesen Missstand gehen die Zen Studios an und liefern mit "Pinball FX" zum Start drei Tische aus – zusätzliche Download-Angebote sind bereits fest eingeplant. Alle Spielfelder sind Originalentwicklungen statt Lizenz-Umsetzungen und fallen ordentlich, aber relativ charmefrei aus. Trotzdem flippert es sich gut, sofern Ihr Euch an eine Macke gewöhnt: Die hohe Tischneigung lässt sich leider nicht ändern, weshalb die Kugel meist sehr schnell rumrollt.

PINBALL FX
Hersteller Zen Studios
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Gut gemachtes Flipper-Trio, dem aber etwas Pfiff und Einstellmöglichkeiten abgehen.

SPIELSPASS

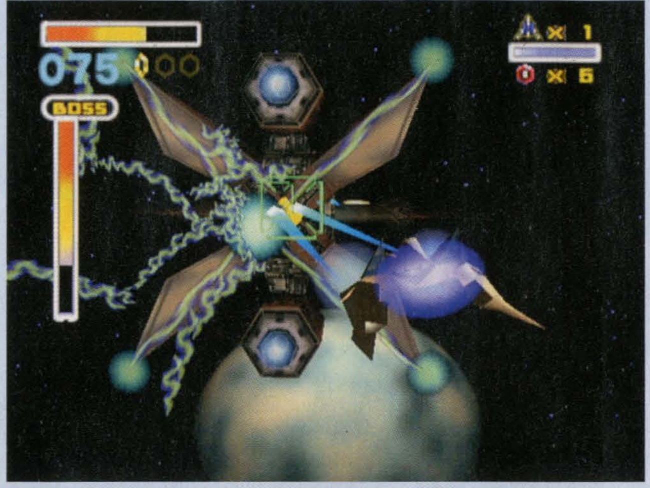


6 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Lylat Wars

Wii (N64)



Wii Dieser Boss steht unter Strom: Weicht den Elektro-Attacken aus und nehmt gleichzeitig seinen Schwachpunkt ins Visier.

"Star Wars" à la Nintendo: Wie schon im SNES-Hit "Starwing" nehmt Ihr auch im N64-Nachfolger "Lylat Wars" in einem schnittigen Weltraumflitzer Platz und deckt feindliche Einheiten mit Lasersalven ein. Das Geschehen teilt sich dabei grob in drei Arten von Missionen auf: Größtenteils folgt Ihr linearen Pfaden in den Levels, manchmal fliegt Ihr aber auch frei durch Kampfareale. Bei Bodenmissionen klemmt Ihr Euch dagegen hinters Steuer eines Panzers. Die Steuerung fällt recht komplex aus und erlaubt Euch eine Vielzahl von Manövern. Knallt den Widersachern etwa hochfrequente Einzelschüsse vor den Bug oder lockt sie auf und schickt ihnen zielsuchende Laserbälle auf den Hals. Wird dagegen Euer Schiff ins Visier genommen, reflektiert ein Roll-Manöver die feindlichen Projektile. Doch damit nicht genug: Aktiviert einen Boost, werft Bomben ab, stellt Euren Gleiter hochkant, führt einen Looping aus, macht eine Kehrtwende – die taktischen Möglichkeiten sind fast unbegrenzt. Allerdings benötigt das komplexe Kontroll-Schema auch dementsprechende Einarbeitungszeit.



Wii Kameraden helfen Euch mit Tipps oder fordern Eure Unterstützung.

Wii Je nach Leistung nehmt Ihr unterschiedliche Routen durchs All.

Das sollte Euch allerdings nicht vom Download abhalten, denn die furiosen SciFi-Luftschlachten machen immer noch eine Menge Laune. Vor allem die Duelle mit den riesigen Bossgegnern und die Kämpfe in den frei befliegbaren Arealen sind packend inszeniert. Schön auch, dass die Optik im Vergleich zum N64-Original wesentlich knackiger daherkommt. Als echten Augenschmaus kann man "Lylat Wars" heute trotzdem nicht mehr bezeichnen – zu grob sind die Texturen, zu neblig die Umgebungen. Außerdem ist der Umfang recht mickrig (eine Speicherfunktion gibt's erst gar nicht) und die Bodenmissionen schrecken mit schwammiger Steuerung ab. Dafür gibt's für ein N64-Spiel massig Sprachausgabe und eine tolle Atmosphäre. Im Mehrspieler-Modus dürfen außerdem vier Piloten gleichzeitig ran.

LYLAT WARS

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Spaßige Weltraum-Ballerei, die über die Jahre etwas an Faszination verloren hat.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Donkey Kong Country 2

Wii (SNES)



Wii Dixie Kong lässt die Mäuse springen: Wenn die Schimpansendame zur Drehattacke ansetzt, purzeln die Gegner gleich reihenweise.

Nintendos Mastermind Miyamoto bezeichnete das Spielprinzip der "Donkey Kong Country"-Reihe einmal als durchschnittlich. Wir können da nicht zustimmen – zwar mag das Leveldesign nicht ganz so ausgefeilt sein wie das eines "Super Mario World", dafür punktet die Affenhatz mit anderen Stärken. Da wäre zum einen die phänomenale Optik, welche die ohnehin schon prächtigen Renderkulissen des Vorgängers erblassen lässt. Die Suche nach dem entführten Donkey Kong führt Euch über schwankende Schiffe, schwindelerregende Bergschluchten, durch siedende Vulkane und klebrige Bienenwaben. Der Primaten-Patriarch wurde dabei durch die bezaubernde Dixie Kong ersetzt, deren Spezialität es ist, mit ihrem rotierenden Zopf über Abgründe zu gleiten – Teamkollege Diddy spurtet dafür etwas flotter durch die Levels. Im Vergleich zum ersten Teil hat sich einiges getan: So wurde nicht nur der Umfang erhöht, sondern auch der Schwierigkeitsgrad nach oben geschraubt. Vor allem die legendäre 'Lost World' wartet mit beinharten Passagen auf – unfair wird's aber nie. Durchschnittlich, Herr Miyamoto, ist was anderes...

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY KONG'S QUEST

Hersteller Nintendo
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Audiovisuell überragende Hüpfkost, die auch spielerisch mehr bietet als der Vorgänger.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Virtua Fighter 2

Wii (Mega Drive)

"Virtua Fighter 2" und nur eine 4er-Wertung – wie passt das zusammen? Wenn es sich dabei um die Mega-Drive-Fassung handelt, leider nur zu gut! Denn der Vorzeige-Saturn-Prügler wurde auf Segas Modulschlucker sämtlicher Polygone, etlicher Moves und sogar der Dynamik beraubt. So verkommt das Gekloppe auf dem Mega Drive zu einem zähen Schlagabtausch, bei dem sich Akira & Co. eins auf die Bitmap-Mütze geben. Dann doch lieber das ebenfalls ausgebremste "Street Fighter 2: World Warrior" fürs SNES.



VIRTUA FIGHTER 2

Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Optisch ordentliches 2D-Beat'em-Up, das sich nicht mit der Saturn-Vorlage messen kann.



IMPORT



JAGDSIMULATION FÜR WII



Wii So ist's brav! Habt Ihr den Kläffer gut trainiert, apportiert er die erlegte Beute.

GAMES • Sie lassen die meisten Europäer kalt, haben in den USA aber eine treue Fangemeinde – Jagdspiele. In "Ultimate Duck Hunting" für Wii wählt Ihr aus mehreren Jagdhundrassen, trainiert Euren Vierbeiner und macht Euch fertig für die Pirsch. Die originalgetreuen Waffen eingepackt und die passende Tarnkleidung angezogen – dann geht's raus in die Wildnis: Schleicht durch die Wälder, Wiesen und Sümpfe von Alaska, Arkansas oder Mississippi und macht mit der Remote Jagd auf das scheue Federvieh. Bringt Ihr es übers Herz, auf virtuelle Entlein zu ballern?

NEUE SHOOTER-HOFFNUNG?

SÖLDNER X HIMMELSSTÜRMER

GAMES • In Zusammenarbeit mit dem Importhändler Play-Asia werkelt das junge Entwicklerteam SideQuest Studios am Shoot'em-Up "Söldner X". Das Ziel sei es, "ein verlorenes Genre neu zu erschaffen". Zwar schweigt man sich noch über konkrete Systemankündigungen aus, die versprochene 720p-HD-Auflösung lässt jedoch auf PS3 oder Xbox 360 schließen – vielleicht ein Downloadspiel aufgrund des kostengünstigen Distributionsweges? Des Weiteren verspricht der Entwickler zwölf abwechslungsreiche Levels, Parallax-Scrolling und ein neuartiges Waffen-Upgrade-System.



10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Atelier Iris 3: Grand Phantasm	Gust	PS2	40 €	USA	im Handel
Bokujou Monogatari (Harvest Moon)	Marvelous	Wii	50 €	Japan	7. Juni
Dawn of Mana	Square Enix	PS2	45 €	USA	im Handel
Etrian Odyssey	Atlus	DS	30 €	USA	im Handel
Fuun Super Combo	SNK Playmore	PS2	40 €	Japan	21. Juni
Metal Slug Complete	SNK Playmore	PS2	40 €	Japan	31. Mai
Ninja Gaiden Sigma	Tecmo	PS3	55 €	Japan	14. Juni
Odin Sphere	Atlus	PS2	40 €	USA	im Handel
Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	Wii	40 €	Japan	31. Mai
Zelda: Phantom Hour Glass	Nintendo	DS	35 €	Japan	14. Juni

DIE GEHEIMWAFFE VON SQUARE ENIX

GAMES • Fans japanischer Rollenspiele horchen auf: Der "Final Fantasy"-Macher Square Enix veröffentlichte jüngst die ersten Bilder und Infos zum Next-Gen-RPG "The Last Remnant". Der Release des PS3- und Xbox-360-Titels in USA und Japan wurde bereits für das Frühjahr 2008 bestätigt. Mit einem der beiden Hauptcharaktere – Schwertkämpfer Rush Sykes und Finsterling 'The Conqueror' – durchstreift Ihr eine eindrucksvolle Fantasy-Welt. Vier Rassen leben dort: die Sovanni (vierarmige Katzen), die Yama (Fischwesen), die Qsiti (Echsen) und die Mitra (Menschen) – gefochten wird in traditionellem Rundengewand.



PS3 Dank Unreal Engine 3 sieht "The Last Remnant" prächtig aus – Quick-Time-Events sollen die schicken Kämpfe auflockern.

ES WAR EINMAL DAS LEBEN



GAMES • Die kultige Dreamcast-Lebenssimulation "Seaman" kehrt zurück – auf PS2. Im Rahmen der Tokyo Game Show 2006 konnten wir das kuriose Projekt bereits anspielen, jetzt veröffentlichte Sega erste Trailer. Dort sind verschiedene Spieler zu sehen, die via Mikrofon-Adapter auf dem PS2-Controller (liegt der Luxus-Edition bei) mit ihrem Steinzeit-Menschen sprechen. Auch wir hatten den virtuellen Homo Sapiens auf Knopfdruck mit Bananen gefüttert oder mittels eingeblendeter Hand am Schlafittchen gepackt und auf den Boden plumpsen lassen. Doch Vorsicht: Gefällt Eurem Schützling die Behandlung nicht, wirft er mit Steinen auf Euch.



PS2 Ein freundliches 'Moshi, Moshi' (jap. für 'Guten Tag') hilft, um Vertrauen aufzubauen.

IMPORT-TICKER >> +++ Wii-Shooter: Milestones Spielhallen- und Dreamcast-Ballerei "Karous" wurde offiziell für Wii angekündigt +++ Nachschub für die Virtual Console: In den USA gibt's jetzt "Ninja Gaiden" (NES), Japaner daddeln "Super Mario Bros. 2" (NES), "F-Zero X" (N64) oder "Neutopia (PCE)" +++ Sega Sammy, zum Ersten: Neue Richtlinien für die Gewinnausschüttung sorgten für miese Prognosen und einen Fall der Aktienkurse um 14% +++ Sega Sammy, zum Zweiten: Der Konzern will im Geschäftsjahr 2007 satte 28 Millionen Spiele an den Mann bringen (Vorjahr: 21,3 Millionen) +++ Kaufrausch: Nintendo hat von Bandai-Namco 80% der Aktien des "Xenosaga"- und "Baten Kaitos"-Entwicklers Monolith Soft erworben +++

Pokémon Diamond & Pearl

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Game Freak, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rollenspiel
D-Termin	20. Juli

FAZIT

Jetzt noch komplexer: mit Onlinematches und Touch-PDA optimierte Monstersafari.



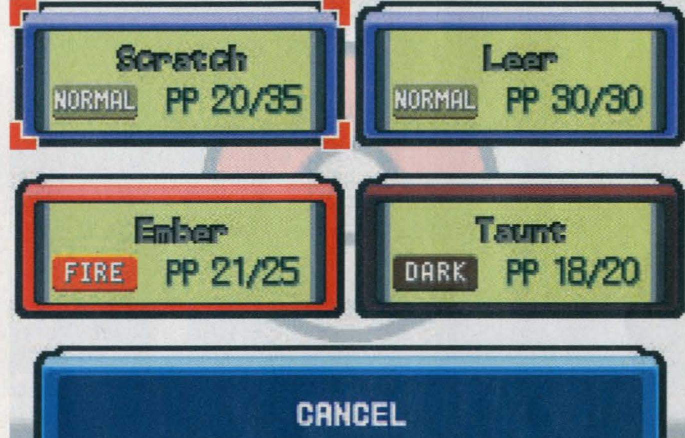
DS **Mehr Treffen: Der Rivale ist nun besser in die Handlung eingebunden.**

Die "Pokémon"-Abenteuer zählen zu den erfolgreichsten Videospielen aller Zeiten, jetzt kommt das Erfolgskonzept endlich aufs DS: Die Varianten "Diamant" und "Perle" spielen in einer neuen Abenteuerwelt, die aber wie gewohnt einige Parallelen zu früheren Episoden aufweist. So wetteifert Ihr wieder mit einem Rivalen, der Euch bei der Eroberung der Liga sowie der Rettung der Welt zuvorkommen will. Diesmal gilt es, Team Galactic aufzuhalten, das mit den Mächten der Pokémon alles ins Chaos stürzen will. Um ihnen auf die Schliche zu kommen, erforscht der Held die vielen Routen, Städte und Höhlen: Hier tummeln sich jetzt insgesamt 481 Pokémon-Typen, die sich im Kampf nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip gegenseitig auskontern. Deshalb erstellt der Trainer ein individuelles Team aus sechs Schützlingen, die er in zahllosen Kämpfen trainiert und optimiert. So kann man seine Schützlinge etwa mit neuen Talenten ausstatten und Pokémon kreuzen, damit ihre Zöglinge die Stärken der Eltern vereinen – so erstellt Ihr nach und nach die perfekte Truppe!

Techno-Update

Im Vergleich zu ihren Vorgängern ist die Welt Sinnoh deutlich moderner, was sich vor allem bei der Ausrüstung bemerkbar macht: Der untere Bildschirm dient als PDA, das in die Armbanduhr des Helden integriert ist. Mit diversen Programmen könnt Ihr so Eure Schützlinge im Auge behalten, Euch orientieren und via Taschenrechner sogar kleine Rechenaufgaben lösen – mit der roten Taste wechselt Ihr zwischen den Funktionen, die im Laufe der Handlung immer wieder erweitert werden. Der Touchscreen kommt auch bei einigen Minispielen und den Kämpfen zum Einsatz, was deren Bedienung deutlich übersichtlicher und intuitiver gestaltet. Auch die Linkfähigkeiten wurden verbessert: Es können sich jetzt bis zu acht Spieler vernetzen, um zu tauschen und gegeneinander zu kämpfen. Übers Internet sind sogar Kämpfe mit Mikro-Chat möglich, allerdings dürft Ihr Euch dazu keine beliebigen Kontrahenten suchen: Eine richtige Onlinelobby hat sich Nintendo gespart, stattdessen kann man lediglich per Freundescode Herausforderer finden. Etwas altbacken wirkt auch die Grafik, die sich stilistisch an den Vorgängern orientiert: Die Umgebung erscheint zwar jetzt in 3D, bietet aber kaum mehr Details. Abwechslungsreicher gestaltet hat Game Freak dafür den Abenteuerverlauf. Mehr Rätsel, Überraschungen und Aufgaben bringen zusätzlichen Schwung in den Kampfmarathon. Deshalb bietet das neue "Pokémon" ein inhaltlich und in Sachen Bedienung verbessertes Abenteuer, das aber kaum Mut zu echten Neuerungen wie Online-Turniere und -Community zeigt. Damit seid Ihr weiterhin auf Freunde angewiesen, mit denen Ihr Euch online verabreden müsst – jederzeit duellieren ist auch bei "Diamond" und "Pearl" nicht drin. *oe*

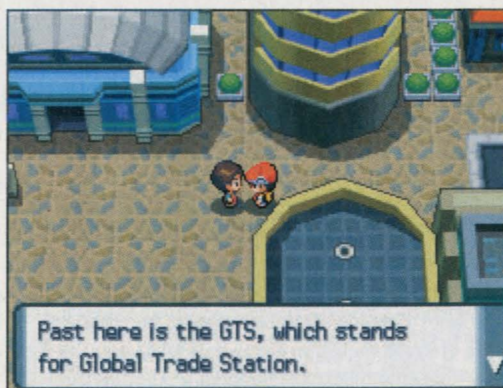




DS **Die Kämpfe bedient Ihr mit dem Touchscreen- Pokéxperten können sie aber auch wie in den GBA-Episoden mit den Feuerknöpfen durchklicken.**

DS **Die LCD-Uhr besitzt zahlreiche Spezialfunktionen: So behaltet Ihr Eure Schützlinge im Blick (links) und löst mathematische Probleme (rechts).**

DS **Mehr Tipps: Die zahlreichen Schilder informieren über Standort, Routen und auch spielerische Kniffe.**



DS **Die verbesserte Grafik vereint den Bitmap-Look früherer Episoden mit animierter 3D-Umgebung.**

POKÉMON DIAMOND & PEARL

- » jetzt mit 481 Monsterarten
- » mehr Rätsel und Aufgaben
- » Kämpfen und Tauschen via Internet

DS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 86 von 100

Valhalla Knights

INFOS

System	PSP (USA-Import)
Entwickler	K2, Japan
Hersteller	Marvelous Interactive
Genre	Action-Rollenspiel
D-Termin	September

FAZIT

Sucht den korrekten Pfad zum Missionsziel: stupider Prügelmarathon mit Automodus.

Im Action-Rollenspiel "Valhalla Knights" ist die Handlung reine Nebensache: Der Held erwacht mit Amnesie im Hotel und muss die vielen Gemächer, Gänge und Kerker des benachbarten Schlosses in zahlreichen Missionen erforschen - so hofft er, seine Erinnerungen zurückzuerlangen. Auf die Expedition darf er bis zu fünf Freunde mitnehmen, die entweder von einem zweiten Spieler oder der KI gesteuert werden: Alle Helden lassen sich im Editor erstellen sowie mit individuellen Talenten, Waffen und Kleidung ausrüsten. Außerdem gibt's einen Verhaltensmanager, mit dem Ihr für jede KI-Figur die möglichen Aktionen und deren Priorität festlegt. Diese Einstellungen sind wesentlich wichtiger als Eure Kampftaktik, denn im Getümmel hat der Einzelne nicht viel zu sagen - deshalb stellt Ihr bald auch den Helden auf Automodus. Spätestens dann wird's aber richtig langweilig, denn die Missionen sind recht fade arrangiert: Je nach Aufgabe werden in dem Schloss Türen geöffnet, die ansonsten magisch verschlossen sind - für den korrekten Weg müsst Ihr sie immer stupide abklappern. Dahinter finden sich kahle Gänge und Zufallsmonster, die Ihr zum Glück umschleichen und oftmals einfach umgehen könnt. Auch die verwirrende Automap, einige Grafikfehler und kaum vorhandene Rätsel langweilen Euch schnell. *oe*



PSP Im Verhaltensmanager legt Ihr die Aktionen der Kameraden fest.



PSP Überlegt Euch den Weg genau und bleibt selten stehen: Die Zufallsmonster werden schon wenige Sekunden nach Eurem Sieg wiederbelebt.



PSP Nehmt Euch mit der Spezialattacke den stärksten Gegner vor: Mehr Kampftaktik braucht Ihr nicht.



PSP Kaum Persönlichkeit: Die KI-Kameraden stoßen nicht über die Handlung dazu, man kauft sie in der Gilde.

VALHALLA KNIGHTS

» Action-Kämpfe mit KI-Kameraden
» vielfältig ausrüstbare Helden
» massig Schätze und Extras

PSP — SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10



Bust-A-Move Bash!

INFOS

System	Wii (US-Import)
Entwickler	Taito, Japan
Hersteller	505 Games Street
Genre	Geschicklichkeit
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Ordentlicher Ableger der Traditionsserie - nur der Multiplayer-Modus ist ein Reinfall.

Videospielgesetzbuch, Paragraph 10, Absatz 2: Für jedes Telespiel-Wiedergabegerät muss der Anwender eine Episode der "Bust-A-Move"-Reihe erwerben können.

Da hat Nintendo noch mal Glück gehabt: Dank Taito und deren "Bust-A-Move Bash!" macht sich der japanische Konzern nicht strafbar. Das Spielprinzip wird den meisten vertraut sein: Schießt bunte Blasen an den oberen Bildschirmrand und verbindet mindestens drei gleichfarbige, um sie aufzulösen. Simpel, aber süchtig machend. Drei Steuerungsmöglichkeiten stehen Euch zur Verfügung: Zielt durch Fernbedienungsschwenks (funktioniert gut), haltet die Remote wie einen Arcade-Stick (zu träge) oder pointet via Fadenkreuz (für Anfänger). Schade, dass eine optionale Digikreuz-Steuerung nur mit Classic-Controller im Mehrspielermodus zum Einsatz kommt. Leider ging aber eben jener mächtig in die Hose: Weil alle Kontrahenten (bis zu sieben) auf denselben Kugel-Pulk ballern, regiert das pure Chaos! Da widmet man sich dann doch lieber den 500 Puzzles der Solo-Kampagne. Der neue 'Shooting'-Modus, bei dem Ihr die Fernbedienung zur Lightgun umfunktioniert, motiviert dagegen nur kurzzeitig. *ak*





Wii Während es bei den Puzzles übersichtlich zur Sache geht (links), wird's im Mehrspielermodus konfus (rechts).

BUST-A-MOVE BASH!

» 3 Spielmodi: endless, shooting & puzzle
» mit Nunchuks und/oder Classic-Controllern zu acht spielbar

Wii — SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	3 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	3 von 10

68 von 100


PLAY MORE & PAY LOW
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<
XBOX 360
SHADOWRUN
The Darkness
XBOX 360
The Darkness
PLAYSTATION 3
L·A·I·R
PLAYSTATION 3
ACME
THE RPG EXPERTS
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
PS3/XBOX 360
US GAMES AVAILABLE
FROM 52,09 EURO!
NEW WEBSITE STARTS ON JUNE 1ST!
WWW.ACME-ONLINE.NL
SHIPPING UP TO 1.45 EURO
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.
The Darkness is (c) 2006 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness", the Darkness logos and the likeness of all featured characters are registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Starbreeze Studios. 2006 Starbreeze AB. Starbreeze Studios, and the Starbreeze logo are trademarks or registered trademarks of Starbreeze AB in Sweden and/or other countries. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners.

Mobile Musikanten

Es gibt den Rhythmus, bei dem man mit muss – MAN!AC schwingt den Taktstock bei Handheld-Musikspielen, die es nur als Import gibt.

Falls der gewöhnliche deutsche Konsolenbesitzer bis vor kurzem überhaupt ein Musikspiel kannte, dann war es Sonys "SingStar". Die mainstreamtaugliche Karaoke-Software feiert in der Tat mit jeder neuen Folge immer wieder äußerst beachtliche Verkaufserfolge und dürfte sowohl die PS2 noch lange am Leben erhalten als auch die Download-Absätze auf der PS3 ordentlich ankurbeln. Lediglich "Guitar Hero II" schaffte es inzwischen, an die Popularität des Gesangswettbewerbs heranzukommen und schlägt sich in den Läden erfolgreich.

Das Genre bietet allerdings noch viel mehr – doch gerade in unseren Breitengraden wird das nicht so bewusst, obwohl sich immer wieder tapfer Vertreter in die Verkaufsregale wagten, um dort wenig beachtet zu werden. Egal, ob die psychedelisch angehauchten Soundbaukästen "Amplitude" und "Frequency" oder die Tanzmatten-Vertreter der "Dancing Stage"-Reihe (die immerhin in Großbritannien ein Hit wurde): Große Erfolge konnten sie bei uns nicht feiern.





(Noch) die einzigen westlichen Musikspielvertreter: "ElectroPlankton" (DS, links) und "Gitaroo Man Lives!" (PSP, Mitte) – "Elite Beat Agents" (DS, rechts) kommt demnächst dazu, noch hat Nintendo den Termin aber nicht bekannt gegeben.

Taschen-Tänzer

Kein Wunder also, dass im Handheldsektor noch weniger zu finden ist: Zwar gibt es mit Nintendos experimentellem Kunstwerk "ElectroPlankton" (DS) und Koeis schräger Saitenschrammelei "Gitaroo Man Lives" (PSP) zwei Vertreter, doch auch die gingen am Publikum weitgehend unbemerkt vorbei. Nachschub in Form von "Guitar Hero"-Umsetzungen so-

MUSIKSPIEL

DJ Max Portable 2

Aus Korea kommt ein ebenso dreister wie gut gemachter "Beatmania"-Klon: Genau wie beim prominenten Vorbild laufen Tonbalken von oben nach unten über den Bildschirm und müssen im richtigen Moment gedrückt werden – und genau wie beim Original wird das selbst im einfachen Schwierigkeitsgrad mit nur vier möglichen Tasten schon knackig. Mit rund 60 Songs ist die Auswahl groß, aber auf J-Pop & Co. beschränkt und damit Geschmackssache. Profi-Musiker freuen sich über diverse Modifikationsmöglichkeiten bei Tempo und Effekten, die noch mehr Punkte ermöglichen, doch Gelegenheitsspieler sind z.B. mit "Taiko No Tatsujin" besser bedient.



PSP Songs mit sechs Tasten sind nur für Profis.

INFOS

System	PSP (Korea-Import)
Entwickler	Pentavision, Korea
Hersteller	Pentavision
D-Termin	nicht geplant

PSP	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 74 von 100

MUSIKSPIEL

Taiko No Tatsujin Portable 2

Zwar muss die Handheld-Fassung ohne das auf der PS2 genutzte Trommelzubehör auskommen, trotzdem wirkt die einfache Steuerung mit Schultertasten und wenigen Knöpfen erstaunlich natürlich – "Taiko No Tatsujin" ist weniger kompliziert und einsteigerfreundlicher als bei den meisten Konkurrenten. Die quietschbunte Cartoon-Optik und eine umfangreiche Songauswahl (unter den 60 Titeln finden sich u.a. Stücke aus "Soul Calibur 2" und "Ridge Racer") sorgen ebenso für gute Laune wie ein Quartett witziger Minispiele. "Daigasso! Band Brothers" hat zwar mehr Tiefgang, dafür taugt der PSP-Trommler mehr für ein paar fröhliche Musikrunden zwischendurch.



PSP Kunterbunt und knuffig sind Trumpf.

INFOS

System	PSP (Japan-Import)
Entwickler	Namco, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
D-Termin	nicht geplant

PSP	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 81 von 100



MUSIKSPIEL

Moero! Nekketsu Rhythm Damashii Osu! Tatakae! Ouendan 2



DS Die Storys glänzen mit irrwitzigem Humor.

Hinter dem ellenlangen Namen verbirgt sich die Fortsetzung zu "Elite Beat Agents" bzw. dessen östlichem Pendant. Das einfache Grundkonzept (tippt auf dem Touchscreen Ringe und Linien passend zur Musik an, während oben eine schräge Story abläuft) blieb wie auch die schräge Aufmachung nahezu identisch. Dazu kommen Detailverbesserungen in Bedienung und Spielablauf, die es beim westlichen Update bereits gab. Dem Charme des knalligen Cartoon-Stils kann man sich kaum entziehen und auch das Spielprinzip, das sich vom sonstigen Standard angenehm abhebt, fesselt. Nicht ganz so begeisternd sind dagegen die mit weniger als 20 Songs kleine Auswahl und der teilweise gnadenlose Schwierigkeitsgrad, der selbst kleinste Fehler kaum verzeiht.

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	iNiS, Japan
Hersteller	Nintendo
D-Termin	nicht geplant

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

80 von 100

MUSIKSPIEL

Daigasso! Band Brothers



DS Die Grafik ist nüchtern, aber effektiv.

Ein Name für die Veröffentlichung war schon ausgesucht ("Jam With the Band"), doch erschienen ist das Modul im Westen nie. Schade, denn das Musikspiel hat eine Menge zu bieten. Auf dem oberen Bildschirm scrollt unablässig eine Taktleiste durch, auf der farbige Balken mit Tasten- und Richtungssymbolen verzeichnet sind: Die sollt Ihr korrekt und rechtzeitig drücken sowie halten.

Klingt nach Standardkost, funktioniert aber prima und wird durch einige Details so richtig interessant: So könnt Ihr bei jedem Song (u.a. ist "Zelda" mit dabei) die einzelnen Instrumente spielen und per WiFi-Link damit eine ganze Band aufmachen – kreative Köpfe basteln sogar eigene Lieder. Gebremst wird der Spaß nur von den enorm hohen Anforderungen, die schon im mittleren Schwierigkeitsgrad an Euch gestellt werden und reichlich Übung erfordern.

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
D-Termin	nicht geplant

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	1 von 7
Sound	8 von 10

82 von 100

wie dem ungewöhnlichen "Jam Session" (mehr dazu findet Ihr im Aktuell-Teil) ist ebenso angekündigt wie die Veröffentlichung von "Elite Beat Agents". Für die West-Fassung des ersten "Ouendan" (mehr zum Nachfolger oben) hat Nintendo aber noch keinen Termin bestätigt – symptomatisch für die weiterhin zaghaften Versuche, das Genre auch darbenden Taschenspielern schmackhaft zu machen.

Wie so oft sieht die Situation in Fernost anders aus: Obwohl das Haupthandicap auch dort unvermeidlich ist – an ein Handheld lässt sich Peripherie wie Tanzmatte oder Plastikgitarre eben nicht anschließen –, gibt es dort eine bunte Auswahl an Musikspielen, die mit Charme und Witz bekannte Titel und neue Ideen ins mobile Format wandeln. Verwunderlich ist dabei nur, dass sich ausgerechnet Konami vornehm zurückhält: Obwohl der japanische Konzern seinerzeit mit "Beatmania" und den daraus entstandenen, schier unendlich vielen 'Bemani'-Ablegern den Trend erst richtig losgetreten hat, gibt's für GBA, DS und PSP derzeit keine offiziellen Veröffentlichungen – die etablierten Konzepte setzen dann eben andere Hersteller um, wie z.B. "DJ Max Portable" beweist. Wir stellen Euch auf diesen Seiten die wichtigsten und originellsten Handheld-Musikspiele vor, die Ihr per Import kriegen könnt. Die Chancen, dass die meisten davon jemals im Westen erhältlich sein werden, sind gering. Da trifft es sich gut, dass es (fast) nur auf Taktgefühl ankommt, um damit Spaß zu haben. Die Sprachhürden in den Menüs nimmt man mit etwas Geduld locker, danach steht der musikalischen Betätigung nichts mehr im Weg – schließlich haben Handheld-Spiele keine Ländercodes. *us*

MUSIKSPIEL

Rhythm Tengoku



GBA Bei der Flucht vor der Katze kommt es auf Timing und gute Reaktionen an.

Eigentlich ist "Rhythm Tengoku" gar kein Musikspiel im herkömmlichen Sinn, sondern eine Art "Wario Ware" mit durchgeknallten Minispielen. Die sind aber allesamt so aufgebaut, dass Ihr Tasten und Richtungen so drückt, dass sie zum Rhythmus der ablaufenden Musik passen. Egal, ob Ihr als Kung-Fu-Kämpfer antretet oder im Spielmannszug marschiert – schräg und spaßig ist's immer. Die Abwechslung und abstruse Genialität von "Wario Ware" erreicht der Geschicklichkeitsmix allerdings nicht, zumal es deutlich weniger Disziplinen gibt.

INFOS

System	GBA (Japan-Import)
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
D-Termin	nicht geplant

GBA — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	2 von 5
Sound	7 von 10

72 von 100

MUSIKSPIEL

Soundvoyager

GBA Vergesst die Steinzeit-Grafik: Bei "Soundvoyager" kommt es nur auf die Töne an.

Als Teil der ohnehin ungewöhnlichen "bit generations"-Reihe ist "Soundvoyager" noch extravaganter als seine Kollegen. Hier spielt Ihr nämlich nur nach Gehör: Ortet die Richtung, aus der ein Klang kommt und lenkt darauf zu – so sammelt Ihr immer mehr Töne, bis eine richtige Soundcollage draus wird. Das funktioniert bei den Hauptlevels tadellos, ein paar eingestreute Aufgaben fallen etwas ungenau aus. Die minimalistische Optik ist ebenso wie das Grundprinzip nicht jedermanns Fall – aber wer damit etwas anfangen kann, ist schnell davon infiziert.

INFOS

System	GBA (Japan-Import)
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
D-Termin	nicht geplant

GBA — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	1 von 5
Sound	6 von 10

70 von 100



BITTE ANKREUZEN:

- ☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD
- ☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe (SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN. BITTE SENDEN SIE EINE KOPIE IHRES PERSONALAUSWEISES MIT EIN!)

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

Ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro**. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). **Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.**

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

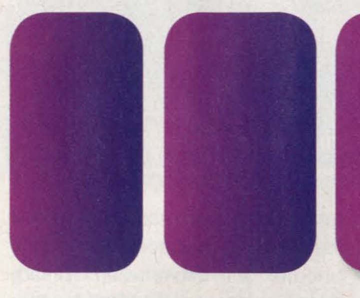
Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)



INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ●	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
2 ▲	BioShock	360	Take 2	Action-Adventure
3 ▲	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
4 ▼	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo	Action-Adventure
5 (neu)	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action
6 ▼	Mass Effect	360	Microsoft	Rollenspiel
7 ▼	Halo 3	360	Microsoft	Ego-Shooter
8 ▲	Forza Motorsport 2	360	Microsoft	Rennspiel
9 ▼	Super Paper Mario	Wii	Nintendo	Jump'n'Run / RPG
10 (neu)	Alan Wake	360	Microsoft	Action-Adventure

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Manischer Moment



Lecker und macht schlau: frisches Gehirn vom Schwein beim "Stuntman"-Event (Foto: Dejan Cabrilo).

Essen wie Gott in Frankreich

Videospiel-Journalisten dürfen den lieben Tag lang coole Spiele zocken, auf Messen und zu Events fahren und dort die kulinarischen Köstlichkeiten dieses Planeten verzehren. Und wenn der Chefredakteur eine Reise unternimmt, wird er noch ein bisschen mehr hofiert als seine Untertanen. So geschehen bei einer Veranstaltung von THQ in Paris: Statt der üblichen Pizza- oder Fast-Food-Verpflegung bekam Olli eine echte französische Spezialität serviert – frisch gebratenes Gehirn, gereicht auf Baguette. Na dann, Mahlzeit!

Leserbriefe 78
- Meinung des Monats 78
- Updates & Errata 78
- Direkter Draht 79
- Best of MAN!AC-Forum 79

Spiele-Tipps 80
- Anno 1701 81
- Death jr. II: Roots of Evil 81
- Elder Scrolls IV, The: Oblivion 80
- Final Fantasy III 81
- Marvel Ultimate Alliance 80
- Shin Megami Tensei Devil Summ. 80
- Spider-Man 3 80
- Splinter Cell Double Agent 81
- Tiger Woods PGA Tour 07 80

Know-how 82
- Media Center X 82

Gewinnspiele 83
- Mario Strikers Gewinnspiel 83
- King of Fighters Preise 83

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
info@maniac.de • www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de



LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Xbox 360 Elite und Fragen

Euren neuen Look finde ich sehr gut gelungen. Ich bin auch sehr zufrieden mit Eurem Heft, sprich die Berichte, News und DVD (allerdings find ich die Menü-Melodie nervig und unpassend). Kommen wir nun zu Fragen und sonstigem:

Dass Ihr eine Demo-DVD von "God of War II" der Ausgabe 06/07 beigelegt habt, fand ich klasse. Wäre super, wenn Ihr dies nun des Öfteren machen würdet!

Wo bekommt man eigentlich solche Demo-DVDs? Ich habe mal auf der Games Convention '06 und in einem Elektrofachgeschäft welche bekommen, aber sonst habe ich solche nirgends gesehen. Das mit der Xbox 360 Elite finde ich eine absolute Frechheit von Microsoft. So nachteilig ist es nun nicht, wenn man bereits die Xbox 360 hat, so wie es auch Oliver Schultes in der 06/07 sagt, aber ärgerlich ist es allemal. Ich muss sagen, seit ich die Xbox 360 habe, bin ich ein Fan des Geräts. Da, wo die alte Xbox mich nicht überzeugen konnte, hat es die neue allemal. PS3 habe ich natürlich auch (wegen Blu-ray, aber wenn man die PSone und die PS2 hat, muss man die auch haben). Mit dieser Aktion von Bill und Co. haben sie es sich bestimmt bei recht vielen Xbox-Besitzern verscherzt. Jetzt kommt für mich die Frage aller Fragen: Wann kommt der 3. Teil von "Fear Effect"? Ihr hattet mal in der Ausgabe 04/03 eine Preview und seitdem nichts mehr. Habe ich was verpasst?

Habe überall im Internet und in den letzten Jahrgängen Eures Magazins nachgeschaut, aber nix. Wisst ihr was, habt ihr was gehört?

Sebastian, via E-Mail

Vielen Dank für Deine Kritik. Zu Deinen Fragen:
1. Die Demo-DVD kam durch eine Kooperation mit Sony zu Stande. Weitere Aktionen dieser Art sind nicht ausgeschlossen, wären aber in erster Linie für die PS2 interessant. Demos für Xbox 360 und PS3 gibt es schließlich zum Herunterladen. Ein entsprechendes Konzept für Wii ist im Gespräch, Details zu Vertrieb oder eventuellen Kosten sind hierzu aber noch nicht bekannt.
2. Ob, wann, und für welche Systeme "Fear Effect 3" kommt, ist ungewiss. Eidos bestätigte uns, dass die Arbeiten an der damals präsentierten Version eingestellt wurden. Da nächstes Jahr aber ein Kinofilm ansteht (glücklicherweise nicht unter der Regie von Uwe Boll) und Eidos noch immer Eigentümer der Marke ist, liegt ein dritter Teil durchaus im Bereich des Möglichen.

Humorvolles aus Mering

Ich lese trotz meiner zarten sechzehn Jahre nun schon seit einigen Jahren die MAN!AC und nun habe ich mich endlich dazu durchgerungen, Euch mal eine E-Mail zu schreiben, besonders, um Eure Heftumgestaltung zu loben.

Am Anfang sah ich diese eher kritisch, viel zu bunt, keine Redakteurskarikaturen mehr, etc. Doch mittlerweile sollte jeder begriffen haben, dass Ihr einfach das beste Magazin seid. Sehr gut geschriebene Tests (besonders nach der Umgestaltung), an den Previews gibt es auch nichts auszusetzen. Die DVD ist der Hammer, besonders anyMAN!AC möchte ich hervorheben. Einfach klasse, im Besonderen "Wildgrubers Daddelbox". Obwohl mir der letzte Teil mit "Resident Evil" nicht so gut gefallen hat, was aber auch daran liegen kann, dass ich nie einen anderen Teil als den vierten gespielt habe.

Den Extended-Teil finde ich auch super, wobei ich hier Michael Herdes Arbeit loben muss. Sowas Witziges hat man lange nicht mehr gesehen (besonders auf DVD einfach geil!), allein Chuck Norris reichte schon für lange Lachanfälle.

Insgesamt möchte ich die Arbeit Eurer Volontäre loben, ich frage mich, wann die endlich mal fest angestellt werden!

Macht weiter so!

Andreas Polachowski, via E-Mail

Vielen Dank für Dein Lob. Selbstverständlich werden wir so weitermachen. Solange wir über absurdlustige Peinlichkeiten stoßen, werden wir auch ordentlich drauftreten. Und Michael hält noch viele Spiele in petto, die keinesfalls vergessen werden dürfen. Chuck Norris hat Mad Mike übrigens so sehr beeindruckt, dass er den Kampfsportler diesen Monat zu Hilfe geholt hat.

Rosige Zukunft?

Seit nunmehr über 25 Jahren verfolge ich das Geschehen rund um Video- und Computerspiele. Ich habe viele Systeme kommen und gehen sehen, mich über so manche Kuriosität gewundert und bei den früher so populären Grabenkämpfen zwischen Systemgläubigen aller möglichen

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. Juli 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS3, Xbox 360 & Wii. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAN!AC-MEINUNG 07/07

"Halo 3": Soloabenteuer oder Mehrspielerspaß?
Worauf legt Ihr beim Next-Gen-Debüt des Master Chiefs größeren Wert?

A Die Solomissionen stehen für mich klar im Vordergrund, Multiplayer-Modi sind nur eine Dreingabe.

B Hauptsache spannende Onlinegefechte! Mit KI-Gegnern macht ein Shooter doch nur halb so viel Spaß.

C Für mich ist beides wichtig: Die spannende Solo-Story und mit Kumpels im Netz Matches auszutragen.

Ich besitze
- ○ PS2
- ○ Xbox
- ○ 360
- ○ NGC
- ○ GBA
- ○ DS
- ○ PSP

Ich kaufe mir
- ○ PS3
- ○ Wii
- ○ Xbox 360

____

____

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 05/07

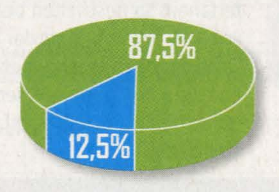
Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 05/07 wollten wir von Euch wissen, was Ihr von PlayStation Home haltet.

A Ich bin schon bei "Second Life", daher interessiert mich die Sony-Kopie nicht.

B Was ich bisher gesehen habe, ist ganz nett. Mehr als eine grafische Oberfläche ist es aber nicht.

C Ich bin total begeistert: Für mich ist "Home" der Kaufgrund für die PlayStation 3.



UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Im Test zu Segas Rollenspiel "Shining Force EXA" hat Max fälschlicherweise das gesuchte Schwert als titelgebend beschrieben. Tatsächlich hört nicht die Waffe, sondern Eure Truppe auf den Namen "Shining Force". Das war nie anders und wird sich wohl auch niemals ändern.

Update: Nur ein kleines Detail: Der Next-Gen-Einstand aus dem Hause Criterion heißt nicht mehr "Burnout 5", die Highspeed-Raserei hört nun auf den Namen "Burnout Paradise".

Lager teilgenommen.

In all den Jahren jedoch gab es kaum eine Ära, in der Videospiele so vielschichtig, innovativ und vor allem auf so hohem Niveau waren wie heute. Ich erinnere mich mit Tränen in den Augen an die Anfangszeiten früherer Systeme, wie z.B. die des Super Nintendos zu Beginn der 90er-Jahre. Erstens musste man prinzipiell alles importieren, um in den Genuss neuer Technologien zu kommen und dann durfte man noch Monate warten, bis endlich wieder ein halbwegs akzeptables Stück Software auf den Markt kam.

Heute ist das durchschnittliche Niveau der Spiele wirklich bemerkenswert. Spielspaßgurken sind die amüsante Ausnahme und Spiele, die die 80er-Wertung durchbrechen, fast schon die Regel – vor zehn Jahren war das völlig anders. Außerdem erleben wir momentan die äußerst interessante Situation, dass drei im Grunde völlig unterschiedliche Systeme um die Marktherrschaft buhlen – mit völlig offenem Ausgang.

Ob man mit dem Wii auf spaßige Art seine Armmuskeln trainiert, mit Xbox 360 zu grafischen Höhenflügen ansetzt oder auf den Multimedia-Overkill PS3 setzt (keine Angst, das Rumble-Pad kommt sicher bald...), auf jeden Fall wird man erstklassig unterhalten.

Bei all der Euphorie gibt es jedoch auch einen Wermutstropfen. Allzu schnell wurde nämlich die alte Generation und hier vor allem die Xbox in die Ecke gestellt. Wenn ich mir als Beispiel die Grafikgranate "RalliSport Challenge 2" (Release Anfang 2004) ansehe, frage ich mich erstens, was wohl noch alles aus dem Gerät herauszukitzeln gewesen wäre und zweitens, was die Programmierer von bekannten Konkurrenzprodukten wie "Colin McRae 2005" (Release 2005) wohl hauptberuflich so machen...

Nun ja, die Videospielzukunft sieht jedenfalls rosig aus, also wünsche ich uns allen noch viel Spaß!

Thomas Köck, via E-Mail

Es ist schön, so einen positiv gestimmten Brief zu lesen. Über die Zukunft unseres Hobbys kann man sich gewiss streiten. Natürlich bieten die neuen Systeme ungeahnte Möglichkeiten und selbstverständlich stehen Entwickler noch am Anfang, was das Ausloten derselben betrifft. Technische Innovation – definitiv. Spielerische? Eher selten, denn die ist ein finanzielles Risiko, wie am Beispiel der unlängst geschlossenen Clover Studios ("Okami", "Viewtiful Joe") deutlich wurde. Aber wie lange funktionieren erfolgreiche Serien? Wie lange wollen wir immer dasselbe spielen? Da erscheint eine Trendwende am Horizont: "LittleBigPlanet" für PlayStation 3 bietet neue Freiheiten, mit "BioShock" oder "Assassin's Creed" stehen uns frische Themen ins Haus – sogar Schleichprofi Sam Fisher orientiert sich neu. Du hast wohl Recht: Die Zukunft wird spannend und wir sind dabei!

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Philip K. Dick - Ubik: Gesamtlesespaß = 95%; Da hat der gute Herr Dick gerade noch so den Platin-Award eingeheimst! (Im Detail: Stil: 86%, Geschichte: 97%, Atmosphäre: 92%)
LOL? Falsch! Die richtige Antwort wäre: „ROFL!". Aber mit Spielen kann man's ja machen. Warum eigentlich? «

Fuse.F/X sinniert über Prozentwertungen in der Literatur und in Spielen

»Der wichtigste Teil von Snake sollen aber die im Spiel versteckten Buffalo-Schuhe sein, mit denen Snake dann sogar Plattformen erreichen kann, die höher als einen Meter sind, OHNE KLETTERN!«

Zeke2000 über speicherplatzfressende Features in "Metal Gear Solid 4"

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

SPIELE-TIPPS



Spider-Man 3 — PS2 PS3 360 Wii

Macht alle möglichen Fotos – bis auf eines – und spielt den Story-Modus durch. Komplettiert jetzt das Portfolio und schickt es an den 'Daily Bugle', um 15 Punkte einzustreichen. Speichert, ladet neu und wiederholt den Vorgang, um beliebig oft 15 weitere Punkte zu erhalten.

FREISCHALTBAR	BEDINGUNG
Arena-Modus	Nachdem Ihr das Spiel gewonnen habt, taucht der Modus unter 'Extras' im Options-Menü auf.
Schwarzer Spinnenanzug	Besiegt Venom in der 'Grand Finale'-Mission (PS3, 360) bzw. sammelt 50 Spinnen-Embleme (PS2, Wii).



PS2 Auf PS2 und Wii könnt Ihr Spinnen-Embleme sammeln, um diverse Boni zu kaufen.

Tiger Woods PGA Tour 07 — Wii

Gebt die folgenden Passwörter im Options-Menü ein.

CHEAT	PASSWORT
Cobra-Ausrüstung	SnakeKing
Alle Adidas-Items	THREE STRIPES
Alle Bridgestone-Items	SHOJIRO
Alle Grafalloye-Items	JUST SHAFTS
Alle Level-3-EA-Sports-Items	INTHEGAME
Alle Macgergor-Items	MACTEC
Alle Mizuno-Items	RIHACHINRZO
Alle Nike-Items	JUSTDOIT
Alle Oakley-Items	JANNARD
Alle PGA-Tour-Items	LIGHTNING
Alle Ping-Items	SOLHEIM
Alle Precept-Items	GUYS ARE GOOD
Alle Taylormade-Items	MR ADAMS
Alle Spieler im Teamspiel freischalten	GAMEFACE

Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army — PS2

FREISPIELBAR	BEDINGUNG
Neue Nebenquest	Neue Uniformteile während eines 'New Game+' sammeln
Verstärkungs-Einheiten	Ein 'New Game+' durchspielen
'Super Zunoa Raidou'-Modus	Reguläres Spiel durchspielen
Unendlich Standard-Munition	Spezieller Munitionsclip als Belohnung für 'New Game+'
Keller der Trainingshalle im 'Nameless Shrine' öffnen	Am Ende von Episode 12 speichern

Marvel Ultimate Alliance — PS3

Gebt die folgenden Codes im angegebenen Menü ein.

CHEAT	CODE
100k (Team-Menü)	↑ ↑ ↑ ← → ← Start
Alle Charaktere (Team-Menü)	↑ ↑ ↓ ↓ ← ← ← Start
Alle Sequenzen (Review-Menü)	↑ ← ← ↑ → → Start
Alle Comics (Comic Book Missions)	↑ → ← ↓ ↑ → ← ↓ Start
Alle Artworks (Review-Menü)	↓ ↓ ↓ → → ← ↓ Start
Alle Kostüme (Team-Menü)	↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ↑ ↓ Start
Alle Kräfte (Team-Menü)	← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ ← → Start
Alle Wallpaper (Review-Menü)	↑ ↓ ← → ↑ ↑ ↓ Start
Volle Ladung (während Spielverlauf)	← → → ← ↑ ↓ ↓ ↑ Start
Gott-Modus (während Spielverlauf)	↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ← ↓ → Start
Level 99 (während Spielverlauf)	↑ ← ↑ ← ↓ → ↓ → Start
Supergeschwindigkeit (im Spielverlauf)	↑ ← ↑ → ↓ → Start
Todesgriff (während Spielverlauf)	← → ↓ ↓ → ← Start
Daredevil freischalten	← ← → → ↑ ↓ ↑ ↓ Start
Silver Surfer freischalten	↓ ← ← ↑ → ↑ ↓ ← Start

The Elder Scrolls IV: Oblivion — PS3 360

Folgt unserer Anleitung und werdet zum Meisterdieb: Tretet durch eine Tür, die nicht zu einem Ladebildschirm führt. Beginnt drinnen zu schleichen, dreht Euch zur Tür und stellt Euch dagegen. Solange man Euch nicht bemerkt, steigt so Euer Schleichen-Level. Solltet Ihr entdeckt werden, schleicht Ihr aus dem Kampf-Areal und kehrt zurück. Auf diese Weise erreicht Ihr rasend schnell die Schleich-Meisterschaft. Mit einem Unsichtbarkeitstrank sowie Pfeil und Bogen seid Ihr somit quasi unverwundbar.



PS3 Als Meisterdieb schleicht Ihr ungesehen an solchen Raubeinen vorbei.

Die folgenden Schritte zur Item-Duplizierung funktionieren ausschließlich mit der PS3-Fassung von "Oblivion". Erwerbt auf ehrliche Weise zwei Schriftrollen des selben Typs. Klickt zweimal auf eine der beiden Rollen. Legt jetzt das Item, das Ihr verdoppeln wollt, ab und verlasst das Inventar. Habt Ihr alles richtig gemacht, liegen jetzt zwei Wunschgegenstände auf dem Boden. Bestimmte Waffen und Rüstungen lassen sich nicht duplizieren. Die Haltbarkeit des Gegenstandes muss 100 betragen, magische Gegenstände müssen voll aufgeladen sein.



Final Fantasy III — DS

Die Voraussetzung für die Meister-Schmied-Quest ist eine eingerichtete WiFi-Verbindung und die erfolgreich abgeschlossene Erkundung des verbotenen Landes Eureka. Ihr benötigt zehn Adressen von anderen Spielern, müsst diese Eurer Freundesliste hinzufügen und ihnen Mails schicken. Gleichzeitig fangt Ihr an, Prinzessin Sarah Botschaften zu senden. Nach der vierten Mitteilung bittet sie Euch, im Schloß Sasune ihre Halskette zu reparieren. Tragt das Schmuckstück zu Takka ins Dorf Kazus und beginnt danach, Botschaften an ihn und Cid zu schicken. Die vierte Antwort von Takka bringt Euch nach Nord-west-Saronia, wo Ihr im Osten des Dorfes zwischen ein paar Bäumen eine weißhaarige Frau entdeckt. Sprecht mit ihr und schickt danach Takka und Cid eine fünfte Mail, um das geforderte Orichalcum zu bekommen. Besucht Cid in Canaan, tötet das Monster unter seinem Haus, nehmt das seltsame Metall und lasst es von Cid identifizieren. Habt Ihr alles erledigt und Euch aus Eureka zurück in die Oberwelt teleportiert, könnt Ihr jetzt neben dem Waffengeschäft von Falbagard den legendären Schmied wiedertreffen. Die weißhaarige Frau übergibt Euch die stärkste Waffe des Spiels und schenkt Euch für jede Berufsklasse, die Ihr auf Level 99 trainiert, einen Meister-Gegenstand. Nach Falbagard könnt Ihr sie an folgenden Orten wiederfinden:

ORTSNAME	POSITION
Ur	Brunnen
Schloss Sasune	Ostturm: dritter Stock
Gnomendorf	Vor Waldquelle am Eingang
Dorf der Alten	Gasthaus
Gyshal	Chocobo-Farm
Zwergenhöhle	Eingangsbereich
Replito	Haus ganz im Norden
Schloss Saronia	Zweites Untergeschoss
Dogas Dorf	Dorfplatz
Antike Ruinen	Gasthaus

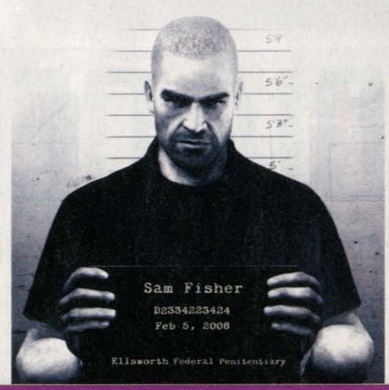
Anno 1701 — DS

Auf dem unteren Bild seht Ihr, wie Ihr richtig baut und Fehlplanungen vermeidet: Sämtliche Wohnblöcke und verarbeitenden Betriebe müssen an eine Straße grenzen. Plant bei Wohnvierteln von vorneherein einen zentralen Platz für soziale Gebäude wie Schulen, Gasthöfe und Badehäuser ein. Am Rand der Siedlungen müsst Ihr Medicus, Feuerwehr und Wache unbedingt so platzieren, das ihr Einflussbereich alle Wohnhäuser abdeckt. Universitäten und Theater könnt Ihr ebenfalls am Rand platzieren, da sie nicht von Anfang an verfügbar sind und genügend Einfluss-Radius besitzen.



DS Baut möglichst schnell die grauen Schotterstraßen, sie erhöhen das Transporttempo für Waren.

Im Kampagnen-Modus müsst Ihr öfters bestimmte Bestellungen von Verbündeten erfüllen. Um diese nicht zu verstimmen, könnt Ihr ihnen erst einmal den Mindestbetrag der geforderten Waren zukommen lassen. Auf diese Weise habt Ihr danach genügend Zeit, Euch ein Warenpolster anzulegen, bevor Ihr die Bestellung komplett erfüllt.



Splinter Cell Double Agent — PS3

Am Ende des Kinshasa-Level solltet Ihr Hamza Hishima mit dem Scharfschützengewehr verschonen und abwarten, bis der Kran, auf dem Ihr steht, umfällt. Jetzt kassiert Ihr zwar einen saftigen Anpfiff, aber auch eine Verlängerung des Zeitlimits um einige Minuten.

FREISPIELBAR	BEDINGUNG
Elektrischer Dietrich, erweiterte EMP-Ausrüstung, Gasgranate	JBA HQ1 Primärziele erfüllen
EMP Granate, Haftkamera: explosive Erwierterung	Island Sekundärziele erfüllen
verbesserte EMP-Granaten, Gasgranaten-Erweiterung	sämtliche JBA HQ1 Ziele erfüllen
erweiterte Nachtsicht, Splittergranaten-Erweiterung	JBA HQ3 Primärziel erfüllen
Hacker-Ausrüstung: 'Force Hack'-Upgrade, Sonicgranaten-Erweiterung	JBA HQ2 Primärziele erfüllen
Hacking-Tool Software-Upgrade, Rauchgranaten-Erweiterung	Shanghai Sekundärziele erfüllen
Schrotflinten-Erweiterung, Blend-Haftmiene	Okhotsk Sekundärziele erfüllen
Ultrasonic Sender, Betäubungs-Haftmiene	Ellsworth Sekundärziele erfüllen
Elite-Modus	Solo-Modus durchspielen
Spion-Outfit 2	Rekruten-Rang
Spion-Outfit 3	Spezialagent-Rang
Upsilon-Outfit 2	Feldagent-Rang
Upsilon-Outfit 3	Commander-Rang
Gutes Ende	NSA-Vertrauen über 33% und zwei von drei Zielen retten
Normales Ende	NSA-Vertrauen unter 33% und alle Ziele retten oder zwei Ziele zerstören und NSA-Vertrauen über 33%
Schlechtes Ende	Alle drei Ziele zerstören oder NSA-Vertrauen unter 33% und nur ein Ziel retten

Death jr. II: Roots of Evil — PSP

Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste gedrückt und gebt die Cheats ein. Schaltet die PSP aus, um die Kniffe wieder zurückzusetzen.

CHEAT	CODE
Alle Waffen-Upgrades	↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ✖ ●
Unverwundbarkeit	↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ▲
Munition auffüllen	▲ ▲ ✖ ✖ ■ ● ■ ● ↓ →
Unendlich Munition	▲ ▲ ✖ ✖ ■ ● ■ ● → ↓

KNOW-HOW

MEDIA CENTER X

Der Browser schafft Verbindung: Mit dem "Media Center X" spielen Wii und PS3 Eure Filme, Musik und Bilder direkt von der PC-Festplatte!

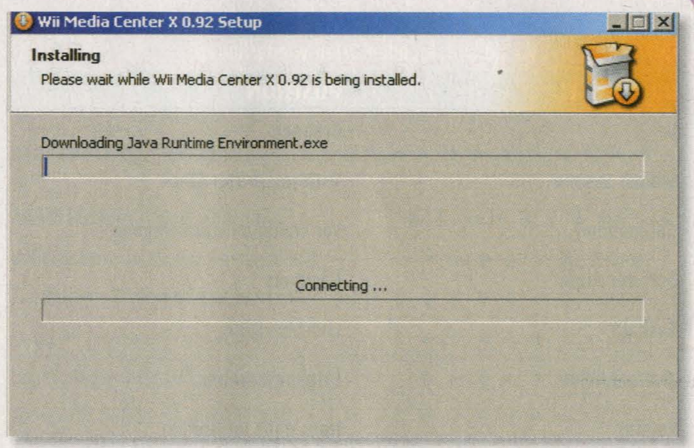
Wer die Multimediavorzüge von Wii oder PS3 ausnutzen möchte, braucht in Zukunft weder Speicherkarten noch die eingebaute Festplatte: Der Browser kann übers Netzwerk auf Eure PC-Festplatte zugreifen und Multimedia direkt von dort streamen. Das klappt mit der kostenlosen Software "Media Center X", die sich derzeit im Entwicklungsstadium befindet: Zum Glück dürft Ihr die Alpha-Version schon downloaden und ausprobieren. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Media Center X	www.redkawa.com

1 INSTALLIERT DIE SOFTWARE

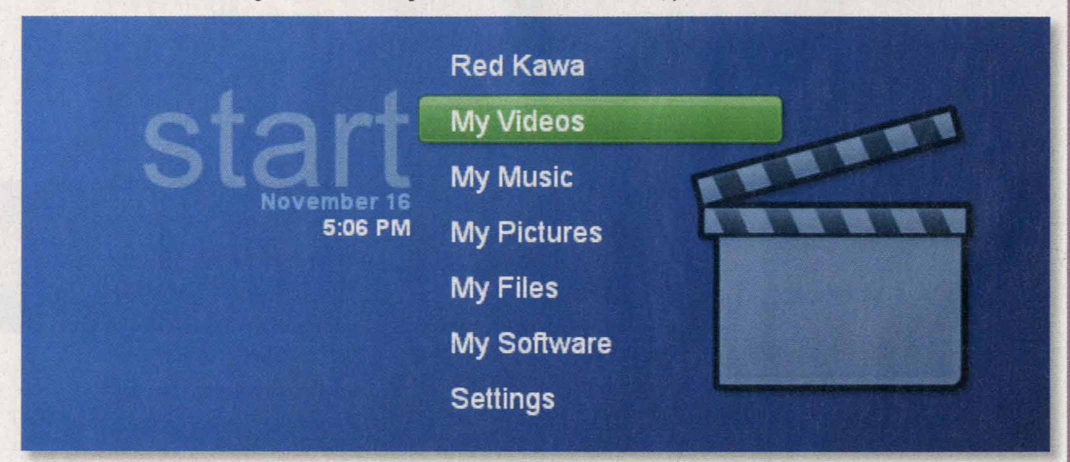
Weil sich die Browser von PS3 und Wii deutlich unterscheiden, gibt's das "Media Center X" in zwei Versionen: Ladet die zu Eurer Konsole passende Software herunter und installiert sie mit aktiver Internet-Verbindung - dabei wird auch das nötige "Java Runtime Environment" automatisch geladen und installiert. Anschließend ist das „Media Center X" ohne weitere Einstellungen startklar: Wie beim "File Server" für PS3 (MAN!AC 06/07) gibt es eine Download-Funktion, mit der Ihr Dateien auf die Konsole übertragen könnt. Falls Ihr das nutzen wollt, müsst Ihr die entsprechenden Verzeichnisse registrieren. Startet dazu das "Media Center X" auf dem PC, klickt Euch in die Settings und tragt die jeweiligen Pfade in die Liste ein. Außerdem solltet Ihr den Browser Eurer Konsole auf den neusten Stand bringen, denn das "Media Center X" nutzt die aktuellen Funktionen. Auf der PS3 klappt das automatisch per Firmware-Update, während Wii-Besitzer den Update-Button der Browser-Software drücken müssen. Für die Vernetzung von PC und Konsole empfehlen wir ein Netzwerkkabel, weil es bei Verbindungen per WLAN immer wieder zu Problemen kommt: Die Menüs könnt Ihr erforschen, aber Film- und Musik-Streams werden regelmäßig abgebrochen.



Die Installation des "Media Center X" klappt nur mit Internet-Verbindung, weil dabei auch das "Java Runtime Environment" geladen und installiert wird.

2 DER BROWSER WIRD ZUR MULTIMEDIAZENTRALE

Nachdem Ihr das "Media Center X" auf dem PC gestartet habt, könnt Ihr es mit dem Browser der Konsole wie eine WWW-Seite ansurfen: Der Link lautet 'http://xx.xx.xx.xx:8192', wobei Ihr die X-Zeichen mit der IP-Adresse Eures PCs ersetzt. Um diese herauszufinden, klickt Ihr im Startmenü auf 'Ausführen'. Gebt den Befehl 'command' ein und im neuen DOS-Fenster die Anweisung 'ipconfig' - es erscheint eine Tabelle mit den IP-Adressen Eurer Netzwerkkarten. Setzt die entsprechenden Zahlen (z.B. '192.168.0.39') in den Link ein und tippt diesen in den Browser der Konsole. Anschließend gelangt Ihr ins optisch ansprechende Hauptmenü, dessen Gestaltung sich nach eigenem Belieben variieren lässt - studiert dazu das Forum, denn in der aktuellen Version (Stand: Ende Mai) klappt das nur mit einem Trick. Die Menüpunkte 'My Videos', 'My Music' und 'My Pictures' bringen Euch in die entsprechenden Unterverzeichnisse der "Media Center X"-Software auf der PC-Festplatte, hier legt Ihr die Dateien für Eure Konsole ab. Über den Browser lassen sich lediglich Filme im Flash-Video-Format abspielen, die Ihr mit dem kostenlosen PC-Tool „Video 9" umwandelt - Wii-Fans halten sich an unsere Anleitung in MAN!AC 02/07, PS3-Besitzer blättern dagegen in Ausgabe 05/07. Bei Musik entscheidet Ihr Euch für MP3, die PS3 kann auch WAV und WMA abspielen. Bei den Bildern habt Ihr freie Auswahl, denn Euer Browser bringt alle gebräuchlichen Formate wie BMP, JPG und GIF auf den Bildschirm. Im Praxistest klappt das Streamen von Bildern problemlos, bei Musik und Filmen kommt's dagegen immer wieder zu Aussetzern - hoffentlich reicht Red Kawa bald eine verbesserte Version nach!



Das "Media Center X" empfängt Euch mit dem übersichtlichen Hauptmenü: Videos, Musik und Bilder lassen sich direkt von der PC-Festplatte spielen oder unter "My Files" auf Festplatte und Speicherkarte der Konsole kopieren.

GEWINNSPIELE

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Juli 2007.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Das kickt!

Staubt ein Wii-Bundle und drei "Mario Strikers"-Spiele ab.

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir ein Wii-Bundle (Konsole + "Mario Strikers") und dreimal "Mario Strikers Charged Football".

1x Wii-Bundle, bestehend aus Konsole und "Mario Strikers Charged Football" (Wii)
3x "Mario Strikers Charged Football" (Wii)

Beantwortet dazu folgende Frage:
Was bewirkt ein Rüttler der Wii-Fernbedienung bei "Mario Strikers"?

A: Der Charakter führt einen Pass aus.
B: Der Kicker tanzt mit der Eckfahne.
C: Die Figur führt einen Bodycheck aus.

Stichwort: Mario Strikers

The King is back!

Die volle Ladung "King of Fighters": Spiele und signierte Produkte zu gewinnen.

In Zusammenarbeit mit Atari verlosen wir jeweils dreimal die Spiele "The King of Fighters XI" und "KoF : Maximum Impact 2". Als Sahnehäubchen gibt's obendrauf vom Produzenten Falcoon signierte Poster und Puzzles.

3x "The King of Fighters XI" (PS2)
3x "KoF: Maximum Impact 2" (PS2)
1x "King of Fighters"-Puzzle (300 Teile), signiert vom "KoF"-Schöpfer Falcoon
1x "King of Fighters"-Poster, signiert von Falcoon



Schnell die Frage beantworten:
Welcher Entwickler hat die "King of Fighters"-Serie ins Leben gerufen?

A: USK
B: SNK
C: SLK

Stichwort: King of Fighters

07/2007 » GESTERN » HEUTE » MORGEN

MAN!AC EXTENDED

» INHALT

86 Sammler-Wahn
92 Virtuelle Wutproben, Teil 2 von 3
96 Hall of Shame: Master System

Die Leiden eines jungen Sammlers



Der Videospiel-Sammler, das unbekannte Wesen

MAN!AC auf der Suche nach dem Sammelvirus – folgt uns in die Gehirnwindungen hoffnungslos infizierter Zeitgenossen!



Kult "Metal Slug": Obwohl als Sammelgebiet sehr überschaubar, kostet es Zeit und Nerven die Neo Geo AES Originale als US-Version aufzutreiben. Ganz zu schweigen vom Loch, das dann im Geldbeutel klafft...

Braucht man wirklich das japanische Premium Pack von Konamis neuem PSP-Schleichepos "Metal Gear Solid Portable Ops"? Ja, braucht man. Und möglichst schnell vorbestellt muss es werden, bevor es noch lange vor dem eigentlichen Releasetermin ausverkauft ist. So wie unlängst die auf 500 Exemplare limitierte Special Edition der Dreamcast-Umsetzung des Neo-Geo-Shooters "Last Hope". Sonst entsteht gar eine Lücke in der Vitrine, die einem anschließend möglicherweise jahrelang schlaflose Nächte bereitet. Wie seinerzeit, als man 1996 die europäische Version von "Kizuna Encounter" links liegen ließ und es heute noch bereut. Aber zurück zu "MGS": Und wenn, dann muss es natürlich auch gleich das auf 2.500 Exemplare limitierte Konamistyle Limited Premium Pack sein. Das kann aber nur auf der offiziellen japanischen Homepage bestellt werden? Wunderbar, Herausforderungen sind schließlich das Salz in der Sammler-Suppe. Wieso denn auch einfach, wenn es kompliziert und aufwändig geht? Außerdem bekommt man dann ja auch ein anderes Packungsdesign, ein standesgemäßes Echtheits-Zertifikat und eine spezielle Schutzhülle für die PSP im Camouflage-Stil. Und das Ganze für nur 100 US-Dollar mehr! Zum ohnehin schon stolzen Preis von 350 US-Dollar versteht sich. Macht nichts, Hauptsache exklusiv, selten, japanisch und hübsch dekorativ in der Vitrine. Und es passt praktischerweise wunderbar zu den Premium Packs der "MGS"-Teile eins bis drei. Wer jetzt schon innerlich mit dem Kopf schüttelt, weil er seine Spiele womöglich ausschließlich gebraucht und ohne Anleitung auf dem Flohmarkt erwirbt, den hat offenbar die Sammelwut noch nicht gepackt. Dabei ist man mit einem derartigen Verhalten noch lange nicht auf der Sammlerstufe 'extrem' angekommen.

Gerade en vogue in Japan: dicke Anniversary Soundtrack Box Sets zu langlebigen Serien wie "Fatal Fury" (15th), "Metal Slug" (10th) oder "OutRun" (20th). Hier seht Ihr die "10th Anniversary King of Fighters Sound Box" (10 Discs!).

Die süße Bogenschützin Mina aus SNKs Beat'em-Up "Samurai Shodown 5" ist als Statue ein Blickfang in jeder Vitrine.

Links ein Beispiel für eine Inselsammlung rund um Segas sexy Reporterin Ulala aus "Space Channel 5". Die ca. 30 cm große Statue und die weiße Dreamcast Limited Edition Box von Teil 2 sind sehr selten.

Die Stufen des Wahnsinns

Typischerweise nimmt das Unheil seinen Lauf, wenn einem eine Serie, ein Genre oder ein Charakter besonders sympathisch sind. Dann wird in einem großen Rundumschlag erst einmal wahllos dort zugegriffen, wo immer sich der Schlüsselreiz (Logo, Artwork etc.) zeigt. Sei es bei den Spielen selbst, Soundtracks, Figuren, Poster – eben alles, was die Industrie so an Merchandise-Verlockungen auf den Markt wirft. Bei einem gewissen Prozentsatz zeigen sich nun nach einiger Zeit und einigen angehäuften Devotionalien schon Ermüdungserscheinungen und andere Spiele oder Systeme erscheinen plötzlich weitaus interessanter. Diese Spezies von Kurzzeit-Hamsterkäufern veräußert ihre vorübergehenden Objekte der Begierde dann auch ohne Reue flugs wieder und kann sich glücklich schätzen, dem Sammelteufel noch einmal von der Schippe gesprungen zu sein. Beim Rest setzt nun Stufe 2 ein. Es werden die unterschiedlichen Sub-Sammelgebiete sondiert, Schwerpunkte gesetzt, echte Raritäten identifiziert, Fachliteratur studiert und die Scharfschützentaktik bei Auktionshäusern im In- und Ausland perfek-



Auch Soundtracks sind ein reizvolles Sammelgebiet: Hier seht Ihr Exemplare von "Final Fantasy VIII", den beiden "Jet Set Radio"-Episoden und ein Vinyl-Remix von "Mexican Flyer" aus "Space Channel 5".

tioniert. Dabei ist es mitunter höchst erstaunlich, wie viele unterschiedliche Interpretationen für die Zustandsbeschreibung "mint" (eigentlich Neuzustand) kursieren. Dass das sehr seltene, nur als US-NTSC-Import erhältliche "C – The Contra Adventure" ab Werk mit einer in seine Einzelteile zerfallenen Anleitung ausgeliefert wurde, glaubt wohl nur der Anbieter selbst. Aber egal – Hauptsache, es wird inflationär das Wort "mint" benutzt. Nebenbei bemerkt wünscht man übrigens dem deutschen Zoll gerne mal die Pest an den Hals, wenn die unkundigen Grobmotoriker mal wieder beim gewaltsamen Öffnen eines Pakets aus Übersee der nach langer Suche endlich ersteigerten Limited Edition Steelbox eine hässliche Narbe mit dem Paketmesser zufügen. Und das, nachdem sie vorher offenbar wochenlang mit dem guten Stück Fußball gespielt haben – wie sonst erklärt sich wohl die endlose Verzögerung bei der Abfertigung? Apropos gespielt: Gezockt wird natürlich auch noch – wenn es der Jagdtrieb gerade zulässt. Gibt man nun nicht auf und beweist bei seinem überschaubaren Sammelgebiet den nötigen Spürsinn und tatkräftigen Biss – dazu gehört auch das nervlich unbeschadete Überstehen einer Western-Union-Überweisung ins amerikanische Niemandsland an einen russisch klingenden Namen und das beherzte Abwimmeln von Kaufangeboten für Teile der auf der eigenen Homepage bebilderten Sammlung (die Rock Howard Statue aus "Garou Mark of the Wolves" ist u_n_v_e_r_k_ä_u_f_l_i_c_h !) –, erreicht man die letzte Sammel-Evolutionsstufe: Zustands-Upgrades und Komplettierung.

Murphy's Law

Irgendwann reicht es nämlich nicht mehr, ein bestimmtes Exponat überhaupt in der Sammlung zu haben – nein, es muss (a) komplett mit allem dazugehörigen Papierkram (Beipackzettel, Spine Card etc.) und (b) wie aus dem Ei gepellt sein. Da kommt es dann schon mal vor, dass etwa vom 2D-Prügler "World Heroes" (Neo Geo) nach und nach zwölf Exemplare gekauft werden müssen, um daraus je ein hübsches Modul, Insert und Manual zu einem ansehnlichen Ganzen zusammenzufügen. Zum Glück gibt's die wie Sand am Meer. Insgeheim fragt man sich aber schon, warum die Module fast alle

Kaum noch zu bekommen: die toll verarbeitete Resin-Statue von Rock Howard mit seiner geflügelten Siegerpose aus dem Neo-Geo-Klassiker "Garou Mark of the Wolves".

Big Trouble in Akihabara

Wie bringt man als passionierter japanophiler Sammler einen sechsstöckigen Gebrauchtspieleladen (für Kenner: es handelt sich um Medialand) im Tokioter Elektronikmekka Akihabara zum Erliegen? Ganz einfach: Ihr entscheidet Euch für das Special-Edition-Boxset von "Segagaga" (kein Schreibfehler!) für Dreamcast. Offensichtlich fristete das gute Stück, das von außen immerhin einen neuwertigen Eindruck hinterließ, jedoch schon eine ganze Weile sein trauriges Dasein in besagtem Laden. Das Preisschild hatte sich nämlich unablöslich mit der weißen Pappe der Box verbunden und schon der zarteste Versuch es zu entfernen, resultierte in einem unschönen Makel. Dies fiel mir jedoch erst am Abend bei näherer Inspektion auf. Wild entschlossen reklamierte ich das gute Stück deshalb am nächsten Morgen vor Ort und schlug einen Umtausch gegen ein anderes, zum Glück noch vorhandenes und nicht ausgezeichnetes Exemplar vor. Doch mit dieser Ansicht war ich leider zunächst alleine auf weiter Flur. Nach eingehender Betrachtung der Ware wusste der erste Verkäufer keinen Rat und holte seinen Kollegen zu Hilfe. Nach kurzem Plausch war man der Lösung des Problems offenbar noch nicht nähergekommen und berief kurzerhand eine Krisensitzung aller anwesenden Angestellten des Ladens (etwa acht Stück) ein. Während dann fleißig und wild gestikulierend über diesen für das Fortbestehen des Geschäftsbetriebs offenbar ultimativ wichtigen Fall diskutiert wurde, waren alle anderen Kunden erst mal Luft und Nebensache und ich wähnte mich schon in der japanischen Ausgabe der versteckten Kamera. Als ich dann nach etwa zwei Stunden lautstarker Auseinandersetzungen, zu der ich nach der ersten Reklamation (auf Englisch) sowieso nichts mehr beisteuern konnte, schon nahe der mentalen Kapitulation war, sprach doch jemand ein Machtwort und man händigte mir widerwillig ein unversehrtes Exemplar aus. Mit den unausgesprochenen Wünschen, dieser Gaijin möge unseren Shop nie mehr betreten, zog ich von dannen und würde heute noch gerne wissen, was da alles debattiert und mit welchen Schimpfworten ich bedacht wurde.



Akihabara – nach wie vor Mekka und El Dorado für Videospielsammler.





Die "Segagaga" Special Edition für Dreamcast: Das Highlight ist die gravierte Holzbox mit Pins von allen Sega-Konsolen.



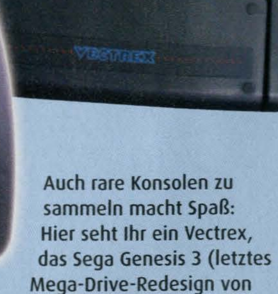
Wer aktuell mit dem Gedanken spielt, mit seinem Faible für einen Charakter, einer Serie, einer Konsole oder einem Hersteller nicht mehr hinter dem Berg zu halten und ganze Vitrinen und Wände mit Devotionalien zurückliegender Videospiel-Epochen zu füllen, der trifft eine gute Entscheidung. Allgemein ist nämlich der Trend zu Retro-Sammlerstücken etwas am Abkühlen, vor allem was die Preise auf dem Gebrauchtmarkt angeht. Egal, ob es sich um rare Shoot'em-Ups für Sega Saturn, kolossale japanische Neo Geo AES Module oder Kult-Portfolios von Traditionsherstellern wie Treasure handelt – im Moment bekommt man vieles günstiger als noch vor ein paar Jahren. An der Börse würde man sagen: Das sind Kaufkurse! Die Hauptgründe dafür sind wohl (a) der Start der neuen Konsolengeneration, der das Interesse der Spieler gerade auf PS3, Xbox 360 und Wii lenkt, und (b) das vermehrte Online-Angebot an Retroware auf Xbox Live Arcade, Virtual Console & Co. Das bedeutet jedoch nicht, dass einem die guten Original-Stücke à la "Geiz ist geil" jetzt geradezu nachgeworfen werden, und genauso wenig, dass diese Situation ewig so bleibt. Wer weiß – vielleicht verleitet gerade das billig heruntergeladene "Castlevania" den jungen Zocker dazu, auf eBay auf die Suche nach den Originalen aus lange vergessenen 8- und 16-Bit-Zeiten zu gehen. Außerdem sind natürlich wirklich begehrte Perlen wie "Radiant Silvergun" (Saturn), "Blazing Star" (Neo Geo) oder der blaue "Biohazard"-S.T.A.R.S.-Dreamcast nicht von diesem Trend betroffen und halten ihren Wert. Im Gegenteil: Oft steigen diese Videospiel-Schätze – vor allem in 'minzigem' Sammlerzustand – sogar noch im Kurs.



Neo-Geo-Perlen: der geniale Old-School-Horizontal-Shooter "Blazing Star" (Yumekobo 1998, Japan-only) und das auf 50 Stück limitierte "Strikers 1945 Plus" von !Arcade! aus Kanada.







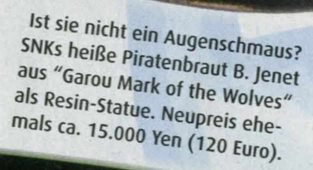
Auch rare Konsolen zu sammeln macht Spaß: Hier seht Ihr ein Vectrex, das Sega Genesis 3 (letztes Mega-Drive-Redesign von Majesco aus Nordamerika) und einen wunderschönen "Virtua Tennis"-Airbrush-Dreamcast.

Wird für immer als das erste 3D-"Wow"-Erlebnis in die Konsolengeschichte eingehen und rechtfertigt damit alleine schon eine – noch relativ günstige und überschaubare – Sammlung: Namcos "Ridge Racer".

so zerfleddert aussehen – dass ein Besitzer ob des miserablen Spiels frustriert in die Anleitung beißt, mag ja noch verständlich sein, aber gleich alle? Nun ja, dieses Mysterium darf sich getrost in die Reihe der anderen Rätsel der Sammlerwelt einreihen – "Akte X" lässt grüßen. Dazu gehört übrigens auch, dass genau das Sammelgebiet, für das Ihr gerade Feuer und Flamme seid, plötzlich die ganze Welt zu interessieren scheint und mit hässlichen Begleiterscheinungen wie Mondpreisen bedacht wird. Das bleibt natürlich nur solange so, bis Ihr Euch zum Verkauf der eigenen Sammlung entschließt. Nein, Spaß beiseite. Solange Ihr keine krankhaften Sammler-Auswüchse zeigt, wie bei einem bekannten italienischen Neo-Geo-Fanatiker diagnostiziert, ist an diesem schönen Hobby absolut nichts auszusetzen. Dieser kaufte nur Heimmodule an, wenn ihm vorher glaubhaft versichert wurde, dass das Trio Modul, Anleitung und Inlay genau in dieser Kombination die SNK-Hallen bei der Herstellung verlassen hat. Sprich, es durfte niemals etwas ausgetauscht werden. Was hätte er wohl zu meiner "World Heroes"-Aktion gesagt? Mittlerweile ist übrigens die Konamistyle Limited Edition von "MGS Portable Ops" in meinem trauten Heim angekommen. Bestellt vom japanischen Freund der Schwester einer Kollegin aus New York. Aber die darin enthaltene Camouflage-PSP hat beim Funktionstest zwei Pixelfehler offenbart. Der Sammlergott ist grausam und ungerecht. Aber nicht immer gegen Dich – und das macht Hoffnung. *rk*



Ist sie nicht ein Augenschmaus? SNKs heiße Piratenbraut B. Jenet aus "Garou Mark of the Wolves" als Resin-Statue. Neupreis ehemals ca. 15.000 Yen (120 Euro).





Ein Muss für "Metal Slug"-Fans: das japanische 8-Disc OST-Boxset.

Horrorpost: das offizielle "Biohazard 10th Anniversary"-Briefmarken-Set der japanischen Post.

Historisch wertvoll: der Game-Works-Schmöker zur Arcade-Historie von Segas Yu Suzuki inklusive GD-ROM für Dreamcast. Leider komplett japanisch.

Newbie, Zocker oder Sammler? Mach den Test!

1. Ihr habt mal wieder Lust auf ein klassisches Ballerspiel und kauft Euch ein gebrauchtes Dreamcast-Shoot'em-Up, nach einigen Tagen liegt es in Eurem Briefkasten. Ihr reißt voller Vorfreude den Umschlag auf – was ist Euer erster Gedanke?

A » Habe ich überhaupt noch einen Dreamcast?
B » Gleich mal im Netz nach einem FAQ zum Scoresystem surfen!
C » Ist die Spine Card mit dabei?

2. In einem Anflug von Nostalgie erinnert Ihr Euch, im Kellerschrank noch ein Neo Geo mit "Nam 1975" deponiert zu haben. Beim Auspacken und Anschließen merkt Ihr, dass die Anleitung fehlt. Eure Reaktion?

A » Das Modul wird im Schacht versenkt und Ihr freut Euch diebisch, dass es noch genauso viel Spaß macht wie 1991.
B » Ihr stöbert den Rest des Tages mit verhagelter Laune nach einem kompletten Modul auf eBay.
C » Als Ihr das Neo Geo anschalten wollt, grillt Ihr es aus Versehen mit dem falschen Netzteil. Dabei fällt Euch ein, dass Ihr sowieso noch "FIFA 2006 – Das Trainingslager zur WM-Qualifikation" durchspielen müsst und widmet Euch dem. Das Neo Geo wandert samt "Nam 1975" in die Tonne.

3. Ein Freund bietet Euch folgenden Tausch an: seinen originalverpackten Nintendo Virtual Boy gegen Eure lose Zocker-Xbox mit ein paar Spielen.

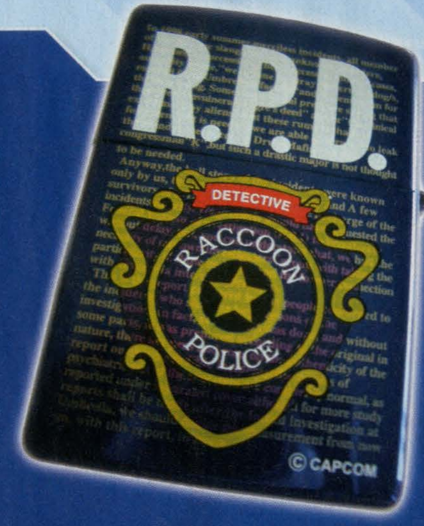
A » Ihr lacht ihn aus und meint, er soll nur aufpassen, dass er von den rotstichigen Bildern nicht farbenblind wird!
B » Ihr räumt schon mal euphorisch das oberste Fach Eurer Vitrine frei, schmeißt die Xbox mitsamt Spielen in die nächste Kiste und tragt sie ihm persönlich vorbei.
C » Ein Game Boy gegen die Xbox? Der hat sie doch nicht alle!

4. Ein Bekannter erzählt Euch, dass er in Tokio für 15.000 Yen ein originalverpacktes Exemplar von "Iron Clad / Brikinger" für Neo Geo CD erstanden hat. Euer Kommentar?

A » Ihr fragt ungläubig nach, ob es sich dabei nicht um eine resealed-Version handelt, da der Preis viel zu günstig sei.
B » Das Spiel ist doch unter aller Kanone und eine Schande für das Genre. Nicht mal 1.500 Yen wert!
C » Wie bekommt man die CD eigentlich in den Modulschacht des Neo Geo?

5. Ihr trefft Euch mit einem Freund in einer Kneipe. Er zündet sich eine Zigarette an – mit einem Zippo, das die Aufschrift "Biohazard 10th Anniversary" trägt. Was denkt Ihr?

A » Wollte er nicht schon vor Monaten mit dem Rauchen aufhören? Außerdem leidet er an Geschmacksverirrung – der Sound dieser Band ist unerträglich.
B » Ihr starrt ungläubig mit offenem Mund auf das Zippo – unvorstellbar, dass das jemand wirklich benutzt!
C » Ihr kommt ins Schwärmen über die besten Survival-Horror-Spiele aller Zeiten, redet den Rest des Abends über nichts anderes mehr und ignoriert die beiden Blondinen am Nebentisch – na ja, sehen ja auch nicht wie Claire und Jill aus.



Schmuckstück: das neueste offizielle "Biohazard"-Zippo von Capcom im Blaumetallic-Look und mit 10th-Anniversary-Gravur auf der Rückseite.

AUSWERTUNG:
1. A = 1, B = 3, C = 5
2. A = 3, B = 5, C = 1
3. A = 3, B = 5, C = 1
4. A = 5, B = 3, C = 1
5. A = 1, B = 5, C = 3

5 bis 9 Punkte: Ähm ja... nein, die Videospiele-Welt endet nicht mit "FIFA Soccer", "Formel 1" und "Need for Speed". Es gab wirklich leibhaftige Module und Konsolen, auf denen die Virtual-Console-Titel des Wii seinerzeit liefen. Aber es gibt noch Hoffnung: Wenn Du "FIFA '96" bis "FIFA 2006" im Regal stehen hast, könnte doch noch ein anständiger Sammler aus Dir werden! Und wenn Dich jemand fragt, sagst Du einfach, Du sammelst japanische RPGs. Fragen zum Spiel wiegelst Du ab, indem Du behauptest, am wichtigsten wäre, dass die Games im "mint"-Zustand sind.

10 bis 19 Punkte: In Sachen Spielerfahrung macht Dir als langjährigem Zocker niemand ein X für ein U vor. Die Welt der Sammler ist jedoch ein Buch mit sieben Siegeln für Dich – 150 Euro für eine "Metal Slug"-Soundtrack-Box zum zehnten Geburtstag der Serie auszugeben, würde Dir im Traum nicht einfallen, obwohl Du jeden Teil mit Vergnügen durchgespielt hast. Auf PlayStation natürlich, denn mehrere hundert Euro für ein Neo-Geo-Modul zahlen nur Wahnsinnige.

20 bis 25 Punkte: Willkommen im Klub der Super-Nerds! Du riechst die Existenz einer Special Edition schon, bevor sie sich in den Köpfen der Entwickler überhaupt materialisiert, und verkaufst ein Stück aus Deiner Sammlung allerhöchstens dann, wenn Du ein besser erhaltenes Exemplar gesichtet hast. Obwohl – dann könnte man eines zum Spielen benutzen und das andere im Urzustand belassen. Nein, Verkauf ausgeschlossen. Abgesehen davon brauchst Du sowieso die US-, Japan- und deutsche Version – es gibt ja schließlich unterschiedliche Cover-Artworks!



Vampirjäger-Sammlerstück: ein DIN-A4-Reliefdruck von Ayami Kojima aus der japanischen Limited Edition von "Castlevania Lament of Innocence".

Virtuelle Wutproben

TEIL 2/3

Von Speicherstress und Cut-Scene-Koller – MAN!AC auf der Jagd nach den nervigsten Designpatzern der Videospielwelt.

Zocken ist ein ganz schön ambivalentes Vergnügen. Denn zwischen entspannter Bildschirmunterhaltung und "Gleich schmeiß' ich das ver****te Joypad in die Glotze"-Tobsucht verläuft oft nur ein schmaler Grat. Immer wieder konfrontieren uns Entwickler mit virtuellen Situationen, bei denen das Frust-o-Meter unweigerlich in die Höhe schnellt. Und das nicht etwa, weil wir zu schlecht wären. Nein, meist handelt es sich dabei um Spielmomente, die aufgrund ihres miesen Designs für dezente Herz-Rhythmus-Störungen sorgen. Momente, in denen man sich fragt, ob die Verantwortlichen nicht in der Lage waren, ihre Arbeit besser zu machen – oder ob sie uns Daddler einfach nur ärgern wollen. Schließlich zeichnen immer wieder auch erfahrene Software-Routiniers für derlei Nervsituationen verantwortlich.

In der letzten Ausgabe haben wir uns über zähflüssige Schwimmeinlagen und ätzende Eskortierungseinsätze ausgelassen. Diesmal widmen wir uns den Themenkreisen Speichermanagement, Zwischensequenzen und Rücksetzpunkte. Denn obschon solche Elemente im Gesamtkomplex Videospiel nur Details darstellen, sind häufig genau sie es, die unser inneres Wutbarometer zu Höchstleistungen antreiben. *cg*



DIGITALE DEBAKEL

Die schwersten Spielstunden der MAN!ACs

» MICHAEL HERDE
CASTLEVANIA (DIVERSE)



Selten hat mir eine Designentscheidung so den Spaß an einem Spiel verdorben wie das Verhalten des Belmont-Clans bei Feindkontakt. Bis heute ist es mir ein Rätsel, weshalb mein wackerer Recke bei Treffern einen Sprung nach hinten macht. Unzählige Male hat mich das ein wertvolles Bildschirmleben gekostet, weil ich prompt in den nächsten Abgrund gestürzt bin. Wollen die Entwickler meinen Helden dadurch etwa aus der Gefahrenzone katapultieren? Dann blinke ich lieber und bin für kurze Zeit unverwundbar!



Wer sich nicht genau an die Regieanweisungen hält, kassiert Punktabzug. Nach zu vielen Fehlern müsst Ihr den Kurs noch einmal bestreiten.



Oft genügt ein kleiner Treffer und Ihr stürzt in den Abgrund. Feindkontakt in der Luft ist besonders fatal, denn abfangen könnt Ihr den Sturz nicht.

» JANINA WINTERMAYR
STUNTMAN (PS2)



So nah wie bei "Stuntman" war ich noch nie dran, Controller und Konsole samt frustigem Spiel gegen die Wand zu pfeffern. Habe ich – eingelullt von der interessanten Thematik – die ersten Neustarts noch ertragen, stieg mein Frustlevel mit jedem weiteren Autostunt in die Höhe. Dennoch wollte ich mich selbst nach 20 Fehlschlägen nicht geschlagen geben und bin zähneknirschend bis zum Schluss dran geblieben. Die Druckstellen am PS2-Pad sind mir eine Warnung – nie wieder kommt mir dieses Spiel in die Konsole!

Hallo Speicherpunkt, wo bist du?


Vom PC-Original übernommen: Auch in der Xbox-Version von "Half-Life 2" (dt.) dürft Ihr speichern, wo und wann immer Ihr wollt.

Über die Vor- und Nachteile verschiedener Systeme zum Sichern eines Spielstands lässt sich fürstlich debattieren. Während die PC-Welt seit Jahren die Quick-Save-Funktion propagiert (also speichern, wo und wann immer man möchte), haben sich im Konsolenbereich in vielen Genres lokale Speicherpunkte durchgesetzt. Vor allem in RPGs und Action-Adventures finden sich entlang des virtuellen Weges Statuen, Kristalle, Schreibmaschinen oder was auch immer die jeweilige Spielwelt hergibt, um den aktuellen Fortschritt auf Memory Card oder Festplatte zu bannen.
Keine schlechte Sache – dumm nur, wenn die Entwickler die Geduld der Zocker überreizen. Zu weit voneinander entfernte oder strategisch mies platzierte Save-Points gehören demnach zu den lästigsten Ärgernissen der interaktiven Bildschirmunterhaltung.

Nein, danke – nie wieder!

Was die Entfernungen zwischen Speicherpunkten anbelangt, zählt Acclaims Ego-Oldie "Turok 2" zu den unrühmlichsten Beispielen. In der prähistorischen N64-Ballerei marschiert Ihr schon mal an die drei Stunden tapfer durch die extrem komplexen Areale, ehe in nebliger Ferne das nächste Save-Portal auftaucht. Ein absoluter Spaßkiller für den kleinen Zock zwischendurch! Doch nicht nur eine geringe Anzahl, auch die Position der virtuellen Raststätten kann für Joypad-Koller sorgen. Beim ohnehin schon kniffligen "Ninja Gaiden Black" sind Speicherstatuen in aller Regel in unmittelbarer Umgebung eines Oberschurken zu finden. Ab und an warten zwischen Save-Point und Obermotzkonfrontation aber noch ein paar lästige Geschicklichkeitstests. Wenn man endlich den fiesen Hüpfparcours gemeistert hat, nur um daraufhin binnen weniger Sekunden durch die tödlichen Attacken des extra fiesen Knochendrachen zum letzten Speicherpunkt strafversetzt zu werden, dann ist Trainingsärger vorprogrammiert.


Dezent ätzend: Vor dem Kampf gegen den Knochendrachen gibt's in "Ninja Gaiden" eine frickelige Geschicklichkeitssequenz zu meistern.

Ja, bitte – mehr davon!


Alt aber ausgereift: Sinnvoll platzierte Speicherpunkte, wie in der "Resident Evil"-Serie üblich, machen eine Quick-Save-Funktion obsolet.

Glücklicherweise sind viele Entwickler in Sachen Anzahl und Verteilung von Speicherpunkten auf Seiten des Zockers. Will heißen: Weder Mammutmärsche noch unfaire Platzierungen vergällen die Gaudi. Bei den meisten RPGs à la "Final Fantasy" weiß der furchtlose Sofa-Recke sofort, dass ihm in aller Regel etwas besonders Unangenehmes bevorsteht, sobald er im Zuge einer Dungeon-Expedition auf einen Speicherkristall stößt. Auch actionreichere Titel wie "Onimusha" oder "Silent Hill" bieten uns alle paar Minuten die Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Fazit: Wenn sich die Macher schon für ein Speicherpunktesystem entscheiden, dann auch bitte gleich ausreichend viele und clever platzierte Stationen einplanen.

Cut! Bitte abbrechen!

Seit 32-Bit-Zeiten hat sich die Erzählstruktur von Videospielen grundlegend geändert. Was zuvor nur in Handbücher oder Textboxen gequetscht werden konnte, wird seit PSone-Tagen zumeist in Form mal mehr, mal weniger cineastischer Zwischensequenzen erzählt. So weit, so gut. Dummerweise hat nicht jeder Zocker Muße, sich ellenlange – und oftmals reichlich belanglose – Handlungsszenen oder ausufernde Spezial-Attacken-Filmchen in voller Länge reinzuziehen. Vor allem dann, wenn man ein- und dieselbe Sequenz wieder und wieder betrachten muss, weil man stets aufs Neue an der darauf folgenden Zockherausforderung scheitert. Die Hauptmotivation eines Videospiels liegt nun einmal im Spielen und nicht im Zuschauen.

Doch so der Entwicklergott nicht will, dass der Daddler eine Szene abbricht, hilft auch verzweifeltes Hämmern auf die Joypad-Tasten nicht weiter...



Hübsch anzuschauen: Die "Final Fantasy"-Filmsequenzen (im Bild Teil 9) zählen zur Render-Oberliga, lassen sich aber traditionell nicht abbrechen.

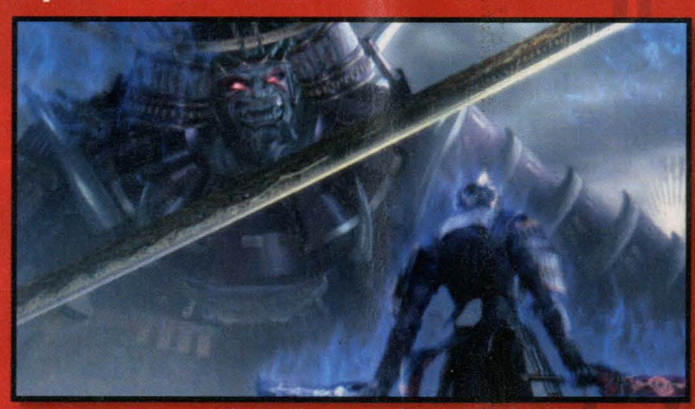
Nein, danke – nie wieder!

Langjährige "Final Fantasy"-Anhänger kennen das. Wenn im Kampf mit konventionellen Mitteln nichts mehr geht, muss eben ein Mega-Dämon ran. Stürmen Odin, Bahamut und wie sie alle heißen aufs Schlachtfeld, darf man das Pad getrost aus der Hand legen. Denn in schöner Serientradition inszeniert Square Enix den Aufmarsch der Gladiatoren als effektgespickte, gerne mehrminütige Bombastsequenz. Und die lässt sich natürlich nicht abkürzen, selbst wenn man das infernale Schlachtengewitter schon mehrmals betrachten durfte. Auch Capcom servierte den Fans über Jahre zwar einerseits visuell eindrucksvolle, aber gleichzeitig oftmals langatmige Renderfilme. Im ersten "Onimusha" beispielsweise werden viele Bossduelle durch eine selbstablaufende FMV-Sequenz eingeleitet. Kriegt man im Kampf dann ordentlich die Hucke voll, muss man das Intro bei jedem Versuch erneut in voller Länge ertragen – bis man die passende Siegesstrategie entwickelt oder vor Wut die Konsole zu Klump gehauen hat.

Schon mal nervig: Vor allem in den 32-Bit-Episoden wüten die beschwörten "Final Fantasy"-Bestien gerne mal minutenlang auf dem Bildschirm.

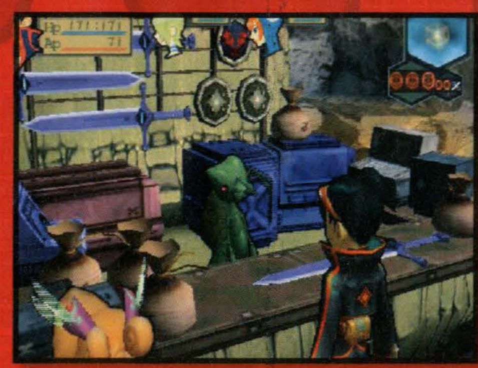
Schnarch: Im ersten "Onimusha" dürfen die obligatorischen Intro-Szenen der Bossgegner nicht abgebrochen werden.

Ja, bitte – mehr davon!

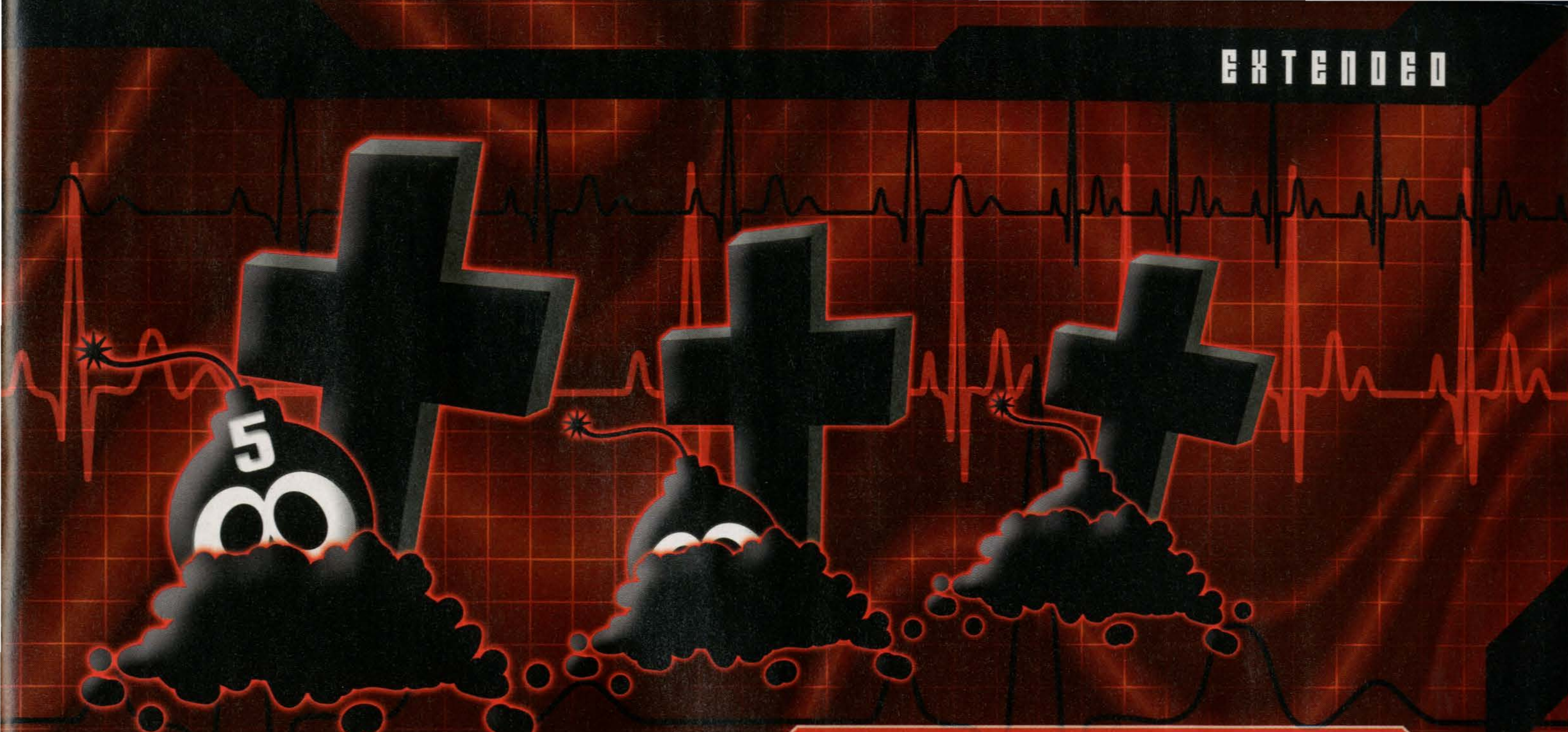


Capcom, zum Ersten: Für "Onimusha: Dawn of Dreams" haben die Japaner dazugelernt – alle Cut-Scenes können übersprungen werden.

Das Beispiel Capcom macht deutlich, dass Entwickler durchaus lernfähig sind. Nach dem aus beschriebenen Gründen mitunter stressigen Erstling sollten sich die Zwischensequenzen der späteren "Onimusha"-Episoden endlich auf Tastendruck unterbrechen lassen. Bei "Dawn of Dreams", der letzten Inkarnation der Samurai-Schlachterei, darf man löblicherweise jede noch so kurze selbstablaufende Szenenfolge beenden. Besonders praktisch für Hardcore-Fans, die Titel gerne auf Temporekorde durchzocken. Geradezu vorbildlich in Sachen Komfort zeigte sich 2003 Capcoms Rollenspiel-Geheimtipp "Breath of Fire: Dragon Quarter". Bei dem anspruchsvollen Cel-Shade-RPG dürfen sämtliche Cut-Scenes pausiert und dann auf Wunsch übersprungen werden. Eine enorm praktische Option, die mittlerweile in vielen Spielen Verwendung findet.

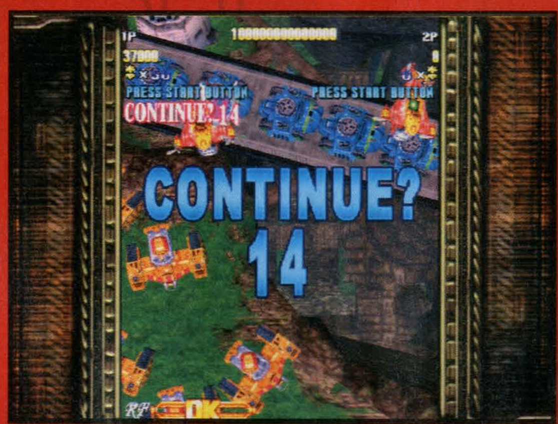


Capcom, zum Zweiten: In "Breath of Fire: Dragon Quarter" lässt sich quasi alles unter- bzw. abbrechen – absolut vorbildlich!



Continue? Blöde Frage, was denn sonst!?

Manchmal sind es wirklich die ganz kleinen Designentscheidungen, die einem Spieler den letzten Nerv rauben. Extrem ätzend kann bereits die Wartezeit sein, die zwischen Bildschirmtod und Neubeginn verstreicht. Ein heikles Thema, besonders in hektischen Action-Spielen: Gemäß der Faustformel 'Je schneller ich draufgehen kann, desto weniger lang will ich auf meine zweite Chance warten' dürfen Ladepausen und Klick-dich-durch-Menüs nicht von höherer Dauer sein, als die Zeit, die der Daddler bis zu seinem nächsten Ableben mit Spielen verbringt. Andernfalls wird Ungeduld gefördert. Und wer keinen Bock mehr hat, schaltet die Konsole schließlich sowieso aus – da braucht's keine Continue-Frage.



Beispiel "Giga Wing": Das klassische Continue-System entstammt ursprünglich der Spielhalle, wo für jeden Neuversuch gelöhnt wird – hektisches Kleingeldkramen inklusive.

Nein, danke – nie wieder!

Stellvertretend für alle Spiele, die unsere Geduld mit überflüssigen Fragen und lästigen Wartepausen strapazieren, sei an dieser Stelle die "Castlevania"-Saga genannt. Speziell die jüngeren Episoden verzichten auf ein vernünftiges Continue-System. Geht Eure Spielfigur etwa im DS-Epos "Dawn of Sorrow" drauf, müsst Ihr das Abenteuer vom letzten Speicherpunkt aus neu beginnen. An sich nicht weiter schlimm. Ärgerlich nur, dass man sich nach dem obligatorischen 'Game Over'-Screen erst wieder durch sämtliche Menüs – inklusive Startbildschirm 'Licensed by Nintendo' – klicken muss, ehe weitergezockt werden darf. Besonders vor haarigen Obermotzquerelen, die bekanntermaßen gerne mal den einen oder anderen Anlauf benötigen, dehnen sich tatsächlich gemessene zehn Sekunden Wartezeit bis zum nächsten Versuch schnell zu quälenden Minuten.



Extrem ätzend: Das zähe Continue-System der "Castlevania"-Reihe ist seit Jahren einer Generalüberholung bedürftig (Bild: "Symphony of the Night").

Ja, bitte – mehr davon!

Auch in Sachen Continue-Komfort zeigt "Resident Evil 4 (dt.)" dem Großteil der Konkurrenz, wie man's machen sollte. Geht Ex-Cop Leon den Weg alles Irdischen, stellt Euch das Spiel die altbekannte Continue-Frage. Entscheidet Ihr Euch fürs Weitermachen, zieht Ihr allerdings nicht wie meist üblich vom letzten Speicherpunkt aus los. Vielmehr dürft Ihr die jeweilige Szene Eures Scheiterns neu beginnen – ohne langwieriges Herumgeklicke. Das heißt im Klartext, dass es etwa bei verlorenen Bossduellen direkt beim scheinbar übermächtigen Superschurken weitergeht. Ansonsten wird Euer Held zum Beginn des aktuellen Levelabschnitts zurückgebeamt. Wem solch ein Wiedereinstieg zu kurzfristig ist, der lädt kurzerhand einen gesicherten Spielstand. Auch Sonys "God of War II" macht glücklicherweise von diesem komfortablen Continue-Konzept Gebrauch. Alles in allem ein ebenso flottes wie flexibles System, das andere Entwickler gern kopieren dürfen.



Super: Wer bei "Resident Evil 4 (dt.)" die Frage nach Fortsetzung bejaht, wird direkt am letzten Kontrollpunkt ausgesetzt.

HALL OF SHAME





Das Master System steht sinnbildlich für Segas Status des ewigen Zweiten: Obwohl technisch überlegen, blieb der Nintendo-Konkurrent in den USA und Japan erfolgsverschont. In Europa hingegen war das Master System bis Mitte der Neunziger sehr beliebt. Da Nintendo hochkarätige Entwickler exklusiv an sich gebunden hatte, sollte es auf der Sega-Konsole vor Schrottspielen wimmeln und die Auswahl zum Spaziergang werden. Falsch: Drei Gurken mit einer Gemeinsamkeit zu finden, ist verzwickt. Beim Kramen in der Erinnerungskiste stoße ich auf drei "Terminator"-Spiele, von denen aber nur das erste in Frage kommt. Da entdecke ich "Robocop 3" – ein Drecksfilm. Das Ocean-Spiel kann kaum besser sein. Zwei Kerle mit künstlichen Körperteilen? Da liegt das dritte Spiel auf der Hand: "Michael Jackson's Moonwalker". Gezockt – zu gut. Die Rettung naht auf einem Hoverboard: Marty Mc Flys zweite Zeitreise vervollständigt mein Triforce peinlicher Film-Spiele. *mh*

RoboCop 3

Grundregel für Volontäre: Alliterationen sind zu unterlassen. Für Entwickler gilt: Eintönigkeit ist unerwünscht. "RoboCop 3" hat einen coolen Cyborg-Cop, viele Fieslinge und wuchtige Wummen, die in einem brachialen Blutbad kulminieren könnten – wäre nicht Ocean der Entwickler... Dadurch bietet die blöde Blechbüchsenballerei mit dem direktivengetriebenen Digi-Detektiv unzählige unfreiwillige Ulke. Verklemmten Schrittes schreiten stählerner Schutzmann sowie Schurken haarsträubend hirnrissige Level-Layouts entlang und entfachen ein Bleibombardement. Die apokalyptische Atmosphäre der filmischen Vorlagen bleibt hier so schnell auf der Strecke wie der von pfeilschnellen Projektilen perforierte Polizist. Ausweichen? Aussichtslos! Idiotische Idee, sich am dritten Teil zu orientieren, denn schon der war wegen der angepeilten Jugendfreigabe jämmerlich. Mein heimliches Highlight neben der Hampelei des Hauptcharakters, wann immer der kybernetische Kasper mit Erinnerungen, Erzschurken und Elend kämpfte: die ominösen Löcher in der Straße...





Links lachhafte Löcher, rechts richtet Robo-Cop räudige Rabauken: monotoner Mini-Mech-Müll!

Back to the Future II

Ich habe das Hoverboard im Film geliebt, unbedingt wollte ich so ein Ding haben. Heute bin ich froh, dass meine Eltern nicht Unsummen in die Entwicklung meines Geburtstagswunsches steckten. Seit dem Master-System-Desaster weiß ich auch so, wie wenig Freude am Fahren entsteht, wenn Star-Regisseur Robert Zemeckis nicht die Fäden zieht. Gleichsam unausgereift: Eigentlich hätte Marty im Spiel seine Gegner verprügeln sollen. Das aber wurde im letzten Augenblick verworfen, stattdessen wurde aus der Prügel-Animation etwas, das einem prüfenden Blick auf die Uhr zum Verwechseln ähnelt. Halb so schlimm, denn dank der zufallsbestimmten Kollisionsabfrage rempeln mich die Fieslinge im Sekundentakt zu Boden – wann sollte ich zuschlagen? Die aberwitzigste Design-Entscheidung seit ominösen Straßenlöchern sind aber energieraubende Bordsteinkanten in einem Spiel mit Schwebebrett. Das ist mindestens so absurd wie Supermans Profilsohlen im "Returns"-Streifen oder plätschernde Unterwasserbrandungen bei SpongeBob, nur ist's deutlich unlustiger.





Statt Gegner zu schlagen, stoppt Marty die Zeit, bis er das nächste Mal vom Brett stürzt – Rekord: nur 5 Einzelbilder!

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)

The Terminator

Es musste so kommen. Ich habe es immer gewusst, alle haben es gewusst. Heute ist ein schöner Tag. Warme Sonnenstrahlen streicheln meine Wangen, über mir zwitschern Kohlmeisen in den Bäumen. Vor mir plätschert es, neben mir vernehme ich ein Knacken. Ich verspüre einen leichten Stich in der linken Wade und halte kniend inne. Qapla! Was war geschehen?

Ich habe viel gesehen in meinem Leben, viel Schlechtes. Aber heute musste es so kommen: Heute habe ich "The Terminator" gespielt. Ich war naiv... Schwer soll es sein, hieß es. "Contra" ist auch schwer, was soll's? Ach, ich kann nur Granaten werfen? Über mir taucht einer dieser fliegenden Chromgleiter auf, die man zu Beginn des Films sieht. Er wirft mit Bomben. Fünf Treffer und ebenso viele Sekunden später liegt Kyle im Staub. Also noch einmal. Und noch einmal. Immer wieder von vorn. Solange, bis der erste Gegner zerstört ist. Ich atme auf, da kommt ein zweiter, ein dritter... Ich glaube es kaum. Das sind die ersten Gegner im Spiel, was soll das? Also die Zähne zusammengebissen. Eine Leiter führt nach unten, wo ein Maschinengewehr und zahllose Terminatoren warten, die das Feuer auf Kyle eröffnen. Zurück zum Anfang... Unzählige Anläufe braucht es, bis ich vor einem Geschützturm stehe, der rasantes Blei verspuckt. Durchspringen? Ein Treffer genügt. Viele Versuche später hat's geklappt – zufällig. Das erste Level ist geschafft, ich atme auf und sterbe inmitten des zweiten, als mich ein plötzlich auftauchender Hubschrauber mit einem Schuss wegfegt. Von vorn? Mein Mundwinkel zuckt, mein rechtes Lid flattert, als ich nach draußen auf die Straße renne, das Master System in den Händen. Das Leben ist so viel einfacher. Es musste so kommen.





Das erste Terminator-Abenteuer ist eines der schwersten Spiele, die man sich vorstellen kann: Mit nur einem Leben startet Held Kyle Reese eine schier unmögliche Mission. Durch fünf kurze Levels führt Euer Weg, an dessen Ende der T-800 im Stahlwerk vernichtet wird. Es gibt keine Heilmittel oder Extrawaffen. Anfangs wehrt Ihr Euch mit Granaten gegen fliegende Jägerkiller und Cyborgs. Habt Ihr das Maschinengewehr gefunden, wird es zwar einfacher, flinke Finger benötigt Ihr dennoch: Sobald Ihr nach wenigen Treffern Euer Leben aushaucht, beginnt der Leidensweg erneut. Zudem erschweren unfaire Blindsprünge und Instant-Tode durch Helikopter den Fortschritt. Wenig einfallsreich ist es auch, ein komplettes Level für den Terminator-Kampf im 'Tech Noir' zu verwenden, bei dem durch permanentes Button-Gehämmere selbst "Tony Hawk"-Experten der Daumen abfällt. Der Endkampf ist ebenso peinlich – stupide auf den Cyborg ballern, bis er in die Presse fällt. Einziger Lichtblick: Zu Beginn jedes Levels wird Eure Energie aufgefüllt.



Schon beim ersten Gegner (unteres Bild) sterbt Ihr 1.000 Tode. Den Terminator am Ende (oben) haben nur wenige Spieler je gesehen.

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Lylat Wars





...und was wir heute dazu sagen

Die zehn Jahre alte MAN!AC aus dem Archiv herauszuwühlen und in den Tests zu schmökern, ist immer eine amüsante Angelegenheit. Vor allem, wenn man darin jenen Titel vorfindet, den man vor kurzem – Virtual Console sei Dank – wieder zocken durfte. In diesem Fall: die N64-Ballerei "Lylat Wars" (Test auf Seite 69). Die macht zwar immer noch Spaß, ihr stolzes Alter kann sie jedoch nicht verbergen. So lobten wir die Optik damals (zu Recht) in den siebten Himmel – heute lässt sich die grafische Opulenz nur noch erahnen. Die als "einzigartige Polygon-Optik" titulierte Grafik verschreckt eher mit Matschtexturen und grob modellierten Umgebungen. Wegen der clever designten Levels und der unnachahmlichen Atmosphäre ist "Lylat Wars" aber immer noch einen Ausflug wert.

AUSBLICK

Die neue E3 ist zwar erst im Juli, doch wir graben schon jetzt spannende Infos aus: Mit THQ geht es in die USA, wo wir **Juiced 2** und **Frontlines: Fuel of War** begutachten – bei Ubisoft spionieren wir Neuheiten zu **Assassin's Creed** und **Haze** aus. Außerdem im Preview-Fokus: LucasArts' **Fracture** (Bild) und das brachiale Actionspektakel **Dark Sector**. Im Testteil loten wir zudem aus, ob **The Darkness** das Zeug zur Ego-Shooter-Referenz hat. Und nächstes Mal garantiert mit dabei: die aus aktuellem Anlass verschobene ausführliche **Kaufberatung zu Flachbild-Fernsehern**.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 08/07 erscheint am 29.06.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Resident Evil 4 Wii Edition
Capcoms Grusel-Action lehrt Euch auch auf Nintendos neuer Konsole das Fürchten. Im Video zeigen wir, was das Update wirklich kann und welche neue Art von Horror Euch erwartet.

» BioShock
Das Unterwasser-Abenteuer für die Xbox 360 verspricht völlig neue Spielerfahrungen – wir besuchen die feuchte Hölle und bringen bewegte Bilder davon mit.

» Odin Sphere & Children of Mana
Von wegen Sommerflaute: Wir wagen die Expedition ins Reich der US-Import-Rollenspiele – welches Abenteuer lohnt sich?

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg), Ralph Karels (rk)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer, Robert Bannert
Titelmotiv: Halo 3 © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

ACME 73
Codemasters .... 3. US
Gamestore 43
GIGA 84
Nintendo .... 2. US
Primal Games 49
Sony .... 4. US

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.


PLAYSTATION® Network
DIE BESTEN DINGE IM LEBEN SIND UMSONST.
Teste Gran Turismo HD kostenlos und donnere mit einem Ferrari 599 in atemberaubender 1080p High Definition über die rasantesten Strecken des Planeten. Trag dich einfach ein beim PLAYSTATION®Network deiner PLAYSTATION®3 und hol dir Gran Turismo™ HD Concept als Gratis-Download. PLAYSTATION®Network ist dein Zugang zur Welt des grenzenlosen Entertainments. Installation und Anwendung sind kinderleicht. Und du hast sofort freie Fahrt zu jeder Menge Gratis-Online-Spielen, tonnenweise kostenlosen Downloads und exklusiven Goodies aus dem PLAYSTATION®Store.
playstation.de
Jetzt auch in der LIGA
GRAN TURISMO™ HD
THE REAL DRIVING SIMULATOR
POLYPHONY DIGITAL
This is living
PLAYSTATION 3